ATARI magazin

5 Mai/Juni '92 2. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





Neue Version

QUICK V2.1

Im Test: Player's Dream 2
House of Horror
Zauberball
Reflex

Im Test

Der Port-Manager

Bericht

Das XF Dual Disk Upgrade

Quick Corner

Im Test

Mega-Font-Texter, Print Universal 1029, KrIS,

Games

Laser Robot, Phantasic Journey 2

PD-Ecke: **Neue Highlights**

Serien

Jetzt noch mehr

Tips & Tricks, Games Guide Kommunikationsecke

Produktinformationen

Quick magazin 12, Disk-Line 16, Library Diskette Nr. 1, 5 neue Bilderdisketten, und vieles mehr





Spezialitäten für Ihren XL/XE

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

DIE SUPER UTILITY-DISK

Eine Diskette, die für jeden Programmierer, Spieler und Anwender gleichermaßen interessant ist! Hier sind eine Menge nützlicher und interessanter Hilfsprogramme vereint: Macroassembler, Disassembler, RAMDisk-Installierer (für 64k), DL-Designer zum Erstellen eigener Display-Lists (generiert auch ein Basic-Programm zur Übernahme in eigene Programme), Mini-Diskettenmonitor zum Verändern/Absuchen/Kopieren der Diskettensektoren, Basic-Boot-Generator, der aus einer Basic-Datei ein Bootprogramm macht (kein DOS mehr nötig!), CIO zum blitzschnellen Laden und Speichern von Datendateien in Basic, BF-Master zum Installieren eines Binärfileladers ohne Speicherplatzverlust auf der Diskette, Binconverter zum Kopieren eines Kassettenbootprogrammes in eine Disketten-Binärdatei, Copy 1040 zum Sektorkopieren, Dshift (ersetzt den MOVE-Befehl im normalen ATARI-Basic), Longcopy für Kopien von Kassette auf Diskette, Fractals als Beispiel für die Programmierung von Fraktalen im normalen Basic und Basic-Optimierer zum "frisieren" von Basic-Programmen. Außerdem DIR und FORMAT, die mit "Enter" eingeladen werden und gleich anschließend ihre Funktion, nach der sie benannt sind, ausführen. Als Bonus gibt's noch ein paar Sample-Beispiele und das Spiel LETS FROG in 3D, das "Frogger" nachempfunden ist. Es ist also bestimmt für jeden etwas dabei! Mit ausführlicher schriftlicher Bedienungsanleitung.

Best.-Nr. AT 116 DM 19,90

QUICK magazin 10

Wieder einmal zeigt Ihnen Quick was für unvergleichbare Qualitäten in ihm stecken. Wir präsentieren Ihnen heute die Sonderausgabe mit den Gewinnern des Quick-Programmierwettbewerbs. Auf 2 proppenvollen Diskettenseiten zeigen die Quick-User, was sie alles drauf haben:

- Hardcopy für 24-Nadler: XL geht mit der Zeit
- Absolut ruckfreier, animierter Film: 4D-Würfel in 2 Dimensionen
- Koala-Laderoutine: Gepackte Grafik problemlos laden
- Neue Quick-Listing-Analyse: Keine Frage bleibt offen
- u.v.m.

Sie werden staunen, was mit Quick alles möglich ist.

Best.-Nr. AT 158 DM 9,-

Der Superhit Die Außerirdischen

Für alle Adventure-Freaks, oder die es erst werden wollen, ist dies nach langer Zeit des Wartens wieder eine große Herausforderung. Kurz zur Story, ohne natürlich viel zu verraten: Nur Sie können die Menschheit vor den Außerirdischen retten. Dazu ist es aber notwendig, die Zeitmaschine, die schon etwas verstaubt in der Garage steht, wieder flott zu machen. Begeben Sie sich in die Zukunft und in die Vergangenheit. Kommen Sie hinter das Geheimnis der Außerirdischen. Die Reise führt Sie in das Jahr 1200 zu den Pyramiden, in die Jahre 1876/78 in den wilden Westen, in das Jahr 1947 und in die Zukunft des Jahres 2003. Nun sind Sie gefragt lieber Adventure-Freund.

Best.-Nr. 148 DM 24,80

Der absolute Megahit Glaggs it !

Sollten Sie das Program Klax von anderen Rechnern her bereits kennen, dann wissen Sie bereits um was es bei diesem Spiel geht. Für alle anderen, hier eine kurze Beschreibung: Glaggs it! ist ein fesselndes Strategie- und Geschicklichkeitsspiel. Ordnen Sie die herunterfallenden Röhren zu 3er-Reihen aller Art an und glaggsen Sie sich ans Ziel. Aber lassen Sie bloß keine Röhren fallen! Achtung: Suchtgefahr ist bei diesem Spiel garantiert. Wer einmal glaggst - glaggst immer!

Best.-Nr. AT 104 DM 19,90

Werner-Flaschbier

Ein Werner muß sich durch ein Gewirr von Steinen und herumlaufenden Polizisten zu einer Flasche Bier durchwursteln. Dabei kann er von den Polizisten gekascht werden, oder ein fallender Stein verursacht bei ihm Kopfschmerzen oder verbaut ihm den letzten Ausweg. 24 interessante und aufregende Levels warten auf Sie. Wem dies nicht genügt, kann mit dem einfach zu bedienendem Editor seine eigene Levels gestalten. Desweiteren ist ein Programm enthalten, mit welchem Sie die einzelnen selbst entworfenen Spielfelder zu einem Gamefile zusammenstellen können. Also Werner los gehts - die Flasche Bier wartet auf dich.

Best.-Nr. AT 105 DM 19,90

Bärenstarke Programme

Benutzen Sie für Ihre Bestellung einfach die beigelegte Postkarte

Beachten Sie auch die neuen Produktinformationen

Power per Post - Postfach 1640 - 7518 Bretten

Tel. 07252/3058

Lieber Atari-Freund,

so langsam wird es draußen wieder wärmer.

Heiß her geht es aber auch wieder im neuen ATARI magazin.

Wieder einmal liegen einige **Tage und Nächte harter Arbeit** hinter uns, und ich komme nun so langsam in die letzte Phase der Fertigstellung.

Die Kommunikationsecke ist hervorragend bei Ihnen angekommen, und auch die Nachfrage nach **Tips & Tricks** ist ziemlich groß.

Aus diesem Grund haben wir den Umfang **auf 52 Seiten** erweitern müssen.

Damit sind wir aber hart an der **Grenze der Kosten** angelangt.

Damit wieder ein wenig **Geld in die Kasse** kommt, sollten Sie das ATARI magazin gleich **nach Neuheiten und preisgünstigen Angeboten**, die wieder zahlreich im Heft zu finden sind, durchsuchen.

Unser Solidaritätsangebot "Gemeinsam sind wir STARK" wurde von vielen Usern genützt.

Damit wir aber auch in Zukunft solche Angebote machen können, bitte ich alle User, die diesmal noch keinen Gebrauch davon gemacht haben, **beim nächsten Mal auch zu bestellen**.

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihre Zeitung. **Machen auch Sie aktiv mit** (siehe Seite 51), damit das Magazin so wird wie Sie es sich vorstellen.

Daher finden Sie in dieser Ausgabe auch einen **Fragebogen**, den Sie am besten gleich ausfüllen. Sie machen dann auch automatisch beim **Preisausschreiben** mit.

Auf Ihre Mitarbeit freue ich mich, und wünsche Ihnen mit dem neuen Magazin viel Spaß.

Werner Rätz

Werner Rätz

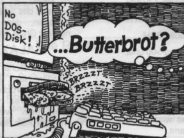
INHALT

STOP - STOP - STOP

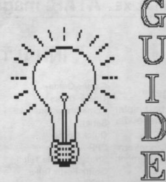
Das ATARI magazin wird regelmäßig nur an Mitglieder oder Abonnenten verschickt.







GAMES GUIDE



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel, oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
7518 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Wie schon im Vorwort erwähnt, machen auch Sie aktiv mit!!!

Die Games Guide kann nur so gut sein, wie sie von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Mission Zircon

$6c0 Lives

$6b9 Credits max. $64

Plastron

Lives $43a9->$60

Jumps $435e->$60

Pastfinder

Lives $f4

Phobos

Lives $1278

Level $1277

Plot's

Stones 1 $248c

Stones 2 $2490

Phantom

$3c8a BPM

$3aed->00 unst.

ARKANOID

Wenn der Ball zu schnell wird, irgendwas Schweres auf die Leertaste legen, damit wird der Ball verlangsamt.

UNICUM

Um in den Trainermodus zu gelangen, im Titelbild einfach "Happy" eingeben.

Yogi's great escape

Um bei Yogi's great escape die Zeit zu stoppen, bedarf es zwei Pokes:

$5965,$AD und $5970,$AD.

Die Leben werden in der Speicherstelle $0B42 geändert.

INTERNATIONAL KARATE

Um alle Hintergrundgrafiken zu sehen, im Demo oder während des Spiels "ADZM" eingeben, dann wird die nächste Grafik geladen.

GALAXIAN

Um unendliche Leben zu erhalten: Nach START kurz SELECT drücken. Wenn "Game over" erscheint, kann man weiterspielen. Nachteil: Kein Sound.

SPINDIZZY

Man kann die Zeit einfrieren, wenn man in der High-Score-Tabelle PAT eingibt.

Ball-Cräcker

Im Spiel Reset drücken. Scrolling: Poke 9240,192= aus, 245=an. Leben: Poke 9109,17=10Le., 18=20Le., 19=30Le., usw. Drache: Poke 5763,3=langsam, 1=normal, 0=schnell. Aufbau: Poke 5899,3=langsam,1=normal,0=schnell. Starttaste gedrückt halten und Reset drücken.

Universal Hero

Rainer Endres hat die Lösung zu Universal Hero komplettiert: Hello again, viele Grüße an alle Spielefreaks. Ihr habt im Atari Magazin 3, den fast kompletten Lösungsweg zu Universal Hero abgedruckt. Allerdings fehlen Euch bei den Gegenständen noch zwei

Nr. 45 = Talisman

Nr. 47 = Lead Radiation Box

Nr. 46 ist in Karte Teil B im Quadrat B 5 zu finden, allerdings muß man sich in B 5, um auf die andere Seite der Mauer zu kommen (da fehlt auf dem Plan eine Mauer), sich vorsichtig!!! durch das Loch im Boden nach unten sinken lassen, nach rechts bewegen und durch das nächste Loch nach oben. Nun nach G 4 usw., wenn man wieder im Teil A ist zurück nach H 4 fliegen und in C 1 die Lead Radiation Box holen. Vorsicht beim Aufnehmen der Box!!! Man darf die Taste zur Aufnahme nicht zweimal benutzen, sonst schließt sich die Box und man kann das Plutonium nicht mehr aufnehmen. Wenn man die Box hat, geht's ab nach A 2 und das Plutonium geholt, indem man den Anzeiger auf die Box stellt und auf Aufnahme drückt. Nun geht's weiter wie in Eurer Beschreibung, nur muß man in O 7 nicht den Diamanten sondern den Rubin benutzen.

Ende

Games Guide - Lösungen - Games Guide

Stein der Weisen

(Lapis Philosophorum)

Diether Glasa hat uns die Komplettlösung zu "Stein der Weisen" geschickt.

Eingaben:

N,S,O,W = Himmelsrichtungen

R = Runter

H = Hoch

I = was man bei sich hat

HILFE = Hilfestellung (nicht immer ernst zu nehmen)

SPEICHERE = Spielstand abspeichern;

LADE = Spielstand laden (7 Spielstände sind möglich)

Lösungsweg

H; OEFFNE TRUHE; SEHE TRUHE; NIMM BUCH; NIMM LAUTE; R; LESE BUCH; LEGE BUCH; RAUS; N; W; REIN; BORGE LEITER; RAUS; O; O; S; S; S; O; FANGE MAUS; W; N; N; O; STELLE LEITER AN MAUER; H; GIB MAUS; NIMM LEITER; W; N; W; W; REIN; GIB LEITER; RAUS; S; S; REIN; SPIELE LAUTE; RAUS; W; S; GIB KATER; N; O; O; KAUFE SCHAUFEL; KAUFE MESSER; KAUFE AXT; KAUFE LAMPE; N; N; HYPNOTISIERE WACHEN; N; (LESE SCHILD); N; W; N; SCHNEIDE SCHILF; N; S; INS WASSER; N; O; LEGE SCHILF; LEGE MESSER; NIMM STAB; W; N; W; W; UNTERSUCHE LEHM; NEHME ABDRUCK MIT SCHAUFEL; LEGE SCHAUFEL; LEGE STAB; O; O; S; S; S; S; O; S; S; S; S; S; W; S; S; UNTERSUCHE SCHMIED; N; N; O; N; N; REIN; LEGE LAMPE; LEGE GELD; RAUS; N; N; N; W; N; N; N; N; W; NIMM LAUB; W; S; S; NIMM REISIG; N; N; W; LEGE REISIG; LEGE LAUB; MACH FEUER; W; W; S; (LESE SCHILD); OEFFNE TOR; S; O; UNTERSUCHE KAEFIGE; NIMM BLECH; W; W; BRECHE TUER AUF; W; S; NIMM LUMPEN; POLIERE BLECH; LEGE LUMPEN; N; O; N; N; O; O; O; S; S; S; S; W; R; BENUTZE SPIEGEL; (die Zahl notieren, ist wichtig); H; O; N; N; N; N; W; W; W; S; S; W; N; OEFFNE SCHATULLE (notiere Zahl); SEHE SCHATULLE; NIMM ZETTEL; LEGE SPIEGEL; NIMM AMPULLE; LESE ZETTEL; S; O; N; LEGE SCHLUESSEL; N; O; O; O; S; S; S; W; ROLLE STEIN S; ROLLE STEIN O; ROLLE STEIN S; ROLLE STEIN S; H; NIMM BLUME; R; N; N; N; O; NIMM FEDER; W; N; N; N; NIMM STAB; O; O; S; S; S; S; O; S; S; S; REIN; LEGE BLUME; LEGE AMPULLE; NIMM GELD; NIMM LAMPE; RAUS; S; O; REIN; LEGE GELD; KAUFE SEIL; RAUS; N; N; W; N; N; W; N; N; N; N; FAELLE BAEUME; LEGE AXT; NIMM BAEUME; W; N; BAUE FLOSS; BETRETE FLOSS; RUDERE N; RUDERE N; RUDERE O; VERLASSE FLOSS; LEGE STAB; O; S; S; (hier abspeichern, falls man das Lösungswort nicht schafft, um dann schnell wieder die Stelle zu lade); JA; S; OEFFNE KISTE; SEHE KISTE; NIMM HAMMER; NIMM NAEGEL; O; O; S; NIMM BOHLEN; N; W; S; STUETZE STOLLEN; LEGE HAMMER; W; NIMM ERZ; O; N; N; KITZLE DRACHEN; NIMM DIAMANT; W; GIB DIAMANT; N; W; NIMM STAB; LEGE FEDER; BETRETE FLOSS; RUDERE W; RUDERE S; RUDERE S; VERLASSE FLOSS; LEGE STAB; LEGE LAMPE; S; O; S; S; S; S; O; S; S; O; O; NIMM KRUG; W; W; S; S; S; NIMM WASSER; N; N; REIN; NIMM BLUME; NIMM AMPULLE; MACHE FEUER; RAUS; N; N; N; O; REIN; O. **ENDE**

STADTPLAN ZU "STEIN DER WEISEN"

LOGISTIK

Von unserem Spiel LOGISTIK veröffentlichen wir hier die ersten 20 Passwörter - nur 20, damit das Spiel noch eine zeitlang seinen Reiz beibehält!

LEVELCODES

LEVEL 01 = MIKADO	LEVEL 02 = ACETON
LEVEL 03 = ALBINO	LEVEL 04 = BISTRO
LEVEL 05 = YANKEE	LEVEL 06 = REFLEX
LEVEL 07 = KOPEKE	LEVEL 08 = MEMNON
LEVEL 09 = PERFID	LEVEL 10 = BARIUM
LEVEL 11 = YERSIN	LEVEL 12 = NEUTRA
LEVEL 13 = KALACH	LEVEL 14 = RELIEF
LEVEL 15 = STEFAN	LEVEL 16 = XYLOSE
LEVEL 17 = ALASKA	LEVEL 18 = MAIKIE
LEVEL 19 = MENTON	LEVEL 20 = RUPTUR

- The Riddle II -

o, nimm muschel, o, o, o, grabe, oeffne muschel, w, n, n, trono, nw, o, o, lies buch, w, s, nimm geld, n, w, landir, o, n, n, untersuche brunnen, nimm amulett, s, w, sowohr, o, renne o, warte, n, n, lies buch, w, w, frage mann, s, s, aegypten, n, n, n, o, o, schreie schosom dramur lagan serr, w, w, n, nw, no, so, hinein, schreie wagxil

Wichtig

Wenn Sie uns Programmlistings schicken, senden Sie das lauffähige Programm bitte auf einer Diskette. So können wir Ihr Programm direkt überprüfen und müssen nicht noch seitenlange Listings abtippen, denn dafür fehlt uns die Zeit. Außerdem sollten Sie eine schriftliche Beschreibung beilegen. Dies erleichtert uns die Arbeit und Sie finden wahrscheinlich Ihr Programm schon in der nächsten Ausgabe. Vielen Dank für Ihr Verständnis

Der Fehlerteufel hat zugeschlagen

Bei der Textformatierung in der Einsteigerecke, hat das PC-Programm einigen Unsinn in den Listings verursacht. So ist im Turbo Basiclisting "Formatieren mit zwei Floppys" in den Zeilen 60 und 100 der PAUSE-Befehl mit einem Bindestrich getrennt worden. Dies ist natürlich falsch.

Im Turbo Basiclisting "Textgrafikdemo 11" haben sich ebenfalls Fehler eingeschlichen. In der Zeile 60 müssen zwischen den Anführungszeichen 5 Leerzeichen stehen und in der Zeile 150 müssen zwischen den Anführungszeichen 6 Leerzeichen stehen. Um solche Fehler in Zukunft auszuschließen und um eine bessere Übersicht zu behalten, werden wir wichtige Leerstellen, oder wenn mehr als eine vorkommt mit diesem Zeichen "^" füllen.

Peter Eilert

DIE EINSTEIGERECKE

Wie mir von Herrn Rätz mitgeteilt wurde, kommt unsere Einsteigerecke gut an. Es gibt sie also noch, "Die Tippwütigen". Man ruft förmlich nach kleinen Listings, die man eben mal schnell eingetippt hat. Da ich schon ein paar mal darauf angesprochen wurde, ob wir nicht einmal etwas für das Eingabemedium Maus bringen könnten, gerade jetzt wo die Qtec-Maus so starken Anklang findet, habe ich noch einmal in der Kiste gewühlt und bin auch fündig geworden.

In der Ausgabe des Atarimagazin Nr.8/1988 wurde schon einmal eine Routine veröffentlicht und ausführlich besprochen. Diese Routine möchte ich in einem Basiclisting vorstellen. Nach Starten des Programms wird eine Maschinenroutine generiert.

Die Mausroutine, ein kleines Maschinenprogramm von A. Binner und H. Schönfeld, ermöglicht das Benutzen einer Maus (ST oder Q-Tec) am kleinen Atari. Die Maus wird am Port 2 des Atari angeschlossen so bleibt Port 1 für den Joystick frei. Die Steuerung des Zeigers wird im VBI durchgeführt. Die belegten Speicherstellen:

Das Maussteuerprogramm (dez) 30720 bis 31026.

Player 0 (Mauszeiger) 31744 bis 31999.

Frei für Player 1: 32000 bis 32255.

Frei für Player 2: 32256 bis 32511.

Frei für Player 3: 32512 bis 32767.

PMBASE 30720

X- Wert 1536

Y- Wert 1537

Das Programm wird mit dem Aufruf

A=USR(Startadresse,X-Position,Y-Position,Zeigerfarbe)

gestartet. Die X-Y-Werte geben beim Start die Position des Zeigers an. Nun können Sie den Mauszeiger solange bewegen bis Sie die linke Maustaste drücken. Nach betätigen der Taste stoppt das Programm und übergibt die Position des Zeigers in die Speicherstellen 1536 (X-Position) und 1537 (Y-Position). Diese können nun in Basic mit dem Peek-Befehl ausgelesen werden. Durch den Aufruf A=USR(Startadresse, Zeigerfarbe) wird der Zeiger an der angehaltenen Stelle weiter geführt. Mit Poke 53248,0 können Sie den Zeiger vom Bildschirm verschwinden lassen.

Wenn Sie die Routine abgetippt haben, speichern Sie das Programm erst einmal auf Diskette bevor Sie es starten. Sollten Sie sich in den DATA-Zeilen vertippt haben, meldet das Programm nach dem Start einen "DATENFEHLER". Überprüfen Sie anhand des Listings noch einmal Ihre eingegebenen Werte.

Der Mäuse-Wächter. Einsatzgebiet: Der heimische Schreibtisch oder Computertreffs, wo der schnelle Griff auf Unterlagen oder in die Diskettenbox nicht erwünscht ist, aber des öfteren schon vorkam. Hier kann Ihnen die Maus den Wachthund ersetzen. Stellen Sie die Maus auf das zu bewachende Objekt und aktivieren das Programm.

Um hier ein positives Ergebnis zu erzielen, bedarf es keiner großartigen Mausroutine. Behalten wir den Anschluß der Maus am Port 2 bei und fragen in einer Schleife das Portregister ab. Befindet sich die Maus im Ruhezustand, findet keine Wertveränderung im Register statt. Sollte aber die Maus bewegt werden und der Portwert weicht vom Vergleichswert ab, wird in das Unterprogramm Alarm gesprungen. Daraufhin wird ein Soundschleife aufgerufen und wenn Sie die Lautstärke weit aufgedreht haben, wird sich der Computer mit einem fürchterlichem Sirenenkrach bemerkbar machen, außerdem blinkt der Bildschirmtext. Der Mäuse-Wächter wird mit der SELECT-Taste aktiviert.

Der Bildschirm wird abgeschaltet, so daß man im ersten Moment nicht erkennen kann, ob der Computer aktiv ist. Um die Anlage wieder in den Ruhezustand zu versetzen drücken Sie die START-Taste, um sie zu deaktivieren die ESC-Taste. Eine aktive Anlage können Sie durch drücken der START-Taste und bewegen der Maus verlassen. Wie Sie sehen, kann man Maus und Computer vielseitig einsetzen, man muß nur die richtige Idee haben. Über Sinn und Unsinn des Programms läßt sich natürlich streiten. Trotzdem würde ich mich freuen, wenn Sie sich einmal mit ausgefallenen Programmen in unserer Einsteigerecke melden würden.

So nun wünsche ich Ihnen viel Spaß mit dem Mäuse-Wächter.

Peter Eilert.

Mäuse-Wächter

```
10 REM *****************************
20 REM *Programm:Maeuse- Waechter*
30 REM *Sprache :Turbo-Basic XL^^*
40 REM *^^^^^verbrochen von^^^^^^*
50 REM *^^^^^^Peter Eilert^^^^^^^*
60 REM *****************************
70 REM
80 REM
90 ------------------------------
100 MAUS=633:ESC=28:CONSOL=53279
110 TASTE=764:SCREEN=559:AN=PEEK(SCREEN
120 AUS=%0:BILD=710:ROT=52:ZEICHEN=709
130 ------------------------------
140 GO# MENUE
150 ------------------------------
160 PROC FRAGE-MAUS
170   WERT=PEEK(MAUS)
180     WHILE PEEK(MAUS)=WERT
185      POKE 77,%0
190     WEND
195 ENDPROC
200 ------------------------------
210 PROC ALARM
220   POKE SCREEN,AN
230   POKE BILD,ROT:POKE 752,%1
240   COLOR 160:TEXT %0,5,"ALARM"
250   WHILE PEEK(CONSOL)<>6
260     FOR I=140 TO 30 STEP -%3
270       SOUND %0,I,10,15
280       POKE ZEICHEN,I
290       SOUND %1,170-I,10,10
300       PAUSE %0
310     NEXT I
320   WEND
330   SOUND
340 ENDPROC
350 ------------------------------
360 # MENUE
370 DO
380   GRAPHICS 18
390   POKE BILD,ROT
400   POSITION %2,%1
410   ? #6;"MAEUSE- WAECHTER"
420   REM obiger Text inverse
430   POSITION %2,6
440   ? #6;"alarm an >SELECT<"
450   POSITION %2,8
460   ? #6;"beenden^^>^^ESC^^<"
470   WHILE PEEK(CONSOL)<>5
480     IF PEEK(TASTE)=ESC
490       GO# ENDE
500     ENDIF
510   WEND
520   GRAPHICS %0:POKE SCREEN,AUS
530   EXEC FRAGE-MAUS
540   EXEC ALARM
550 LOOP
560 ------------------------------
570 # ENDE
580 GRAPHICS %0
590 COLOR 160:TEXT 4,10,"ENDE"
600 REM obiger Text inverse
610 END
```

Maustreiber für Port 2

```
1 REM Maustreiber fuer Port2
2 REM AtariMagazin 5/92
3 REM **********************
10 GOSUB 50
20 POSITION 5,10:? "MAUSTREIBER INSTALLIERT"
30 X=USR(30720,234)
40 END
50 REM Binaer-File laden
60 S=0:RESTORE 100
70 FOR A=30720 TO 31026:READ D:POKE A,D:S=S+D:NEXT A
80 IF S<>31967 THEN ? "DATEN-FEHLER !":STOP
90 RETURN
100 DATA 104,201,1,240,10,104,104,141,0,6,
104,104,141,1,6,104,104
110 DATA 141,192,2,169,120,141,7,212,169,3,
141,29,208,160,252,162
120 DATA 120,169,7,32,92,228,169,62,141,
47,2,32,57,120,160,98,162
130 DATA 228,169,7,32,92,228,96,169,1,141,
30,2,173,0,211,141,47,121
140 DATA 41,16,141,43,121,173,47,121,41,32,
205,43,121,240,53,173,48
150 DATA 121,240,3,32,168,120,173,47,121,
41,64,141,44,121,173,47,121
160 DATA 41,128,205,44,121,240,43,173,49,
121,240,3,32,210,120,173
170 DATA 30,2,208,196,173,133,2,208,186,
169,0,141,48,121,141,49,121
180 DATA 96,173,47,121,41,48,141,45,121,
169,1,141,48,121,76,91,120
190 DATA 173,47,121,41,192,141,46,121,169,
1,141,49,121,76,117,120
200 DATA 169,0,141,48,121,173,47,121,41,
48,77,45,121,201,16,240,16
210 DATA 201,32,240,1,96,173,0,6,201,159,
240,3,238,0,6,96,173,0,6
220 DATA 240,3,206,0,6,96,169,0,141,49,
121,173,47,121,41,192,77,46
230 DATA 121,201,64,240,16,201,128,240,1,
96,173,1,6,201,191,240,3
240 DATA 238,1,6,96,173,1,6,240,3,206,1,6,
96,160,0,152,153,0,124,200
250 DATA 208,250,173,0,6,24,105,49,141,0,
208,172,1,6,162,0,189,34
260 DATA 121,153,33,124,200,232,224,9,
208,244,76,98,228,128,192,224
270 DATA 240,192,160,160,16,16,0,0,0,0,
0,0,0,0
```

Mausroutine in Turbo-Basic

```
5 REM Laden der Mausroutine                    :OT
10 ANF=30720:REM Anfangsadresse                :SA
20 OPEN #1,4,0,"D:BMOUSE.OBJ"                  :AR
30 FOR I=ANF-6 TO ANF+306                      :ML
40 GET #1,A:POKE I,A                           :MU
50 NEXT I                                      :LL
60 CLOSE #1                                    :OQ
65 REM                                         :GB
70 REM AUFRUF:A=USR(Anfang,X-Position,         :OA
75 REM Y-Position,Pfeilfarbe)                  :AT
80 REM oder                                    :MB
85 REM A=USR(Anfang,Pfeilfarbe)                :OI
90 REM Playertabelle liegt ab 30720            :MZ
95 REM                                         :GE
99 REM Beispielprogramm                        :FU
100 GRAPHICS 15+16:COLOR 1:X=80:Y=96           :FX
110 A=USR(ANF,X,Y,238):PLOT X,Y                :VM
120 X=PEEK(1536):Y=PEEK(1537)                  :UT
130 DRAWTO X,Y                                 :CK
140 A=USR(ANF,238)                             :MK
150 GOTO 120                                   :RC
```

ERDBEBEN

Dieses Programm erzeugt durch Verschieben der ersten drei Display-List-Zeilen ein eindrucksvolles Erdbeben auf einem Bildschirm in Graphics 2. Dabei wackelt und blitzt es mit aller Heftigkeit, gut z.B. bei einem Spiel zu verwenden, wenn der Spieler verloren hat.

```
0 REM SAVE "D:ERDBEBEN.BAS
10 REM *********************************
15 REM * Erdbeben-Demoprogramm *V.1 *
20 REM *********************************
25 REM *Erzeugt Bildschirm-Erdbeben *
30 REM *********************************
35 REM *von WASEO                        *
40 REM *      c/o Thorsten Helbing       *
45 REM *      Hopfenhellerstrasse 5      *
50 REM *      3425 Walkenried/Harz       *
55 REM *********************************
60 REM *Programmiert in Atari-Basic *
65 REM *********************************
70 GRAPHICS 2+16:POSITION 0,6
80 ? £6;">>>>  ERDBEBEN  <<<<"
90 DL=PEEK(560)+PEEK(561)*256
100 SOUND 0,255,0,10
110 SOUND 1,254,0,10
120 SOUND 2,253,0,10
130 SOUND 3,252,0,10
140 FOR A=0 TO 112 STEP 8
150   FOR B=0 TO 2
160     POKE DL+B,A
170   NEXT B
180   POKE 708,INT(RND(0)*255)
190 NEXT A
200 FOR A=112 TO 0 STEP -8
210   FOR B=0 TO 2
220     POKE DL+B,A
230   NEXT B
240   POKE 708,INT(RND(0)*255)
250 NEXT A
260 GOTO 140
```

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik "Tips & Tricks" erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind deshalb aufgerufen an Ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

Die Einsteiger kommen in den meisten Zeitschriften immer zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einsteigerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

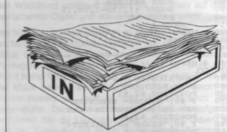
Wird Ihr Tip im ATARI magazin verwendet, erhalten Sie von uns einen Einkaufgutschein in

Höhe von DM 20,-

Kennwort

Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten



Wir freuen uns auf Ihre Post

Erweitertes Textfenster

Wer Grafikadventures programmiert hat sich sicherlich schon einmal darüber geärgert, daß man in Graphics 15 nur vier Textzeilen zur Verfügung hat. Für aufwendige Informationen ist das meist zu wenig. Abhilfe schafft meine kleine Display-Liste-Routine in Turbo-Basic.

Nach dem Starten des Programmes hat man den gewohnten GR.15-Bildschirm mit 160 Grafikzeilen und einem erweiterten Textfenster mit 8 Textzeilen. Erreicht wird diese Ausbeute durch einen Verschobenen Grafikbildschirm.

Ein weiterer Vorteil der Display-Liste: Man kann zwischen der Grafik-Darstellung und einer reinen Textdarstellung umschalten. Dies geschieht über die Speicherstelle 560:

DPOKE 560,DL schaltet die Grafik aus,

DPOKE 560,MEM schaltet die Grafik ein.

Der Grafikspeicher beginnt ab der Adresse 41296.

Wie Ihr sehen könnt, habe ich das Listing mit Prüfsummen versehen. Diese sind kompatibel zum Prüfsummer vom alten ATARI-Magazin.

Florian Baumann

```
<JN> 10 REM ACHT TEXTZEILEN IN GR.15
<FX> 20 REM (c) 1992 Florian Baumann & CDI
<BU> 100 POKE 106,192:GRAPHICS 15
<JC> 110 DL=DPEEK(560):MEM=1536
<HX> 120 MOVE DL,1536,173
<FU> 130 DPOKE 1710,1536
<HA> 160 POKE 106,160:GRAPHICS %0:DL=DPEEK(
     560)
<DB> 165 POKE 1688,66:DPOKE 1689,DPEEK(88)+
     16*40
<IB> 170 FOR I=1691 TO 1697:POKE I,%2:NEXT
     I
<JT> 175 POKE 1698,65:DPOKE 1699,1536
<GO> 180 DPOKE 560,MEM
```

Tips und Tricks

Und wieder haben uns einige User nützliche Tips & Tricks für ihre Mit-User zugeschickt. So schreibt Herr Gerhard Straub:"... Auf Seite 6 haben Sie ein Listing zum Formatieren mit zwei Laufwerken abgedruckt. Ich habe es natürlich sofort abgetippt und stellte beim Probelauf fest, daß es die Disketten nur im SINGLE-DENSITY-FORMAT formatiert. Der Grund dafür ist der XIO-Befehl in Zeile 150. Ich habe nun eine kleine Ergänzung geschrieben, die man mit LIST abspeichern und mit ENTER zum eigentlichen Programm dazuladen muß. Darüber hinaus muß man noch 3 Zeilen ändern:

Zeile 150 XIO 253,#L,0,0,F$ in XIO D,#L,0,0,F$ und die Zeilen 200 und 260 GOTO 20 in GOTO 11.

Das Programm lautet:

```
11 PUT 125
12 POSITION 14,9:?"FORMATIEREN"
13 POSITION 11,11:?"SINGLE ODER MEDIUM"
14 DO
15 IF PEEK(764)=62 THEN D=253:EXIT
16 IF PEEK(764)=37 THEN D=254:EXIT
17 LOOP
```

Nun ist es möglich, durch drücken der Tasten S oder M, unabhängig von der Laufwerksnummer, in SINGLE oder MEDIUM-DENSITY zu formatieren. ..."

RAM-DISK

Gerd Glaß schreibt zum Thema RAM-Disk:"Hallo Atarianer! Vor einiger Zeit hatte ich große Probleme mir eine brauchbare RAM-Disk auf einen Atari 800XL ohne RAM-Erweiterung zu installieren. Ich kann mir denken, daß es manch anderen schon genauso ergangen ist. Darum möchte ich unter der Rubrik 'Tips & Tricks für Anfänger' mein 'Rezept' zur Veröffentlichung anbieten.

XL-RAM-Disk für nicht erweiterte 800XL/XE

Jeder der schon mit einer RAM-Disk gearbeitet hat, möchte sie nicht mehr missen. Was aber tun, wenn der Rechner nicht erweitert ist und das nötige Kleingeld im Moment dazu fehlt?

Die Besitzer von TURBO-DOS 2.0 bzw. 2.1 sind gut dran. Auf Ihrer Masterdiskette befindet sich ein File SETXLRD.COM. Es installiert eine 103-Sektoren große Ramdisk (D8:), die sich des neben dem Betriebssystem liegenden Arbeitsspeicher bedient. Er wird vom ROM-BASIC aus nicht benutzt. In dieser kleinen Ramdisk kann das DUP.SYS, die MEM.SAV untergebracht werden und es bleiben noch 11 Sektoren frei.

Benutzen allerdings andere Programme auch diesen Speicherbereich kann es zu Schwierigkeiten kommen. Entweder nur das Programm oder die Ramdisk kann über den Speicherplatz verfügen. Da sollte man im speziellen Fall ein wenig probieren, um das herauszubekommen.

Eine Arbeitsdiskette mit dem TURBO-DOS 2.1 habe ich mir folgendermaßen erstellt:

1. Das File SETXLRD.COM aus der DOS-Ebene laden

SETX <SHIFT>+<RETURN> (laden und starten von SETXLRD.COM)

XL-Ramdisk set. (Bildschirmaufschrift)

2. Eine Arbeitsdiskette formatieren (Format ist egal)

FME <RETURN>

Sure ? <Y>

3. DOS.SYS und DUP.SYS auf die Arbeitsdiskette schreiben

INI <RETURN>

4. Das File AUTORUN.SYS von der Masterdiskette auf die Arbeitsdiskette kopieren

COP AU- <RETURN>

Insert destination & hit key ! <RETURN>

AUTORUN.SYS (AUTOCOPY) sorgt später beim Booten der Arbeitsdiskette für die Initialisierung der Ramdisk, kopiert wie in SETUP.BAT festgelegt das DUP in die Ramdisk und legt dort eine MEM.SAV an.

5. BATEDIT.COM von der Masterdiskette laden und damit SETUP.BAT erstellen.

BA <SHIFT>+<RETURN>	(laden und starten von BATEDIT.COM)
<RETURN>	(Editor bestätigen)
<RETURN>	(Setup-Batchfile bestätigen)
<CONTROL>+<X>	(XL-Ramdisk soll installiert werden)
<CONTROL>+<D>	(DUP soll in die Ramdisk geladen werden)
<RETURN>	
<CONTROL>+<M>	(MEM.SAV soll in der Ramdisk angelegt werden)
<CONTROL>+<ESC>	(zum Anfangsmenü gehen)
<S>	(saven anwählen)

Zieldiskette einlegen!

<RETURN>	(saven mit voreingestellten Namen SETUP.BAT)
<Q>	(ins DUP zurück)
<START>	Kontrolle der DIR des D1: ob das File SETUP.BAT gesavt wurde

Fertig - nun kann die Diskette gebootet werden! (Das kurze Flackern des Bildschirmes beim Booten, beim Umschalten ins BASIC und zurück ins DOS hat keinerlei nachteilige Bedeutung bei der Arbeit mit der Ramdisk.) Das mag zunächst aufwendig erscheinen. Wenn man aber nach dem Booten der Arbeitsdiskette beliebig in seiner Arbeit zwischen dem DOS und dem BASIC wechseln kann (BON nicht vergessen), das BASIC-Programm erhalten bleibt, praktisch keine Save- und Ladezeiten beim Benutzen der MEM.SAV entstehen, das DUP immer im Speicher steht und das ganze obendrein noch RESET-geschützt ist, wird man sicher zufrieden sein. Übrigens, das einmal auf die XL-Ramdisk eingestellte DOS pflanzt sich mit INI fort, sodaß der Punkt 1. bei weiterer Anfertigung von Arbeitsdisketten entfällt."

LAUFSCHRIFT

Markus Rösner hat ein kleines Listing geschrieben, mit dem man ohne großen Aufwand eine Laufschrift erzeugen kann. Er schreibt :"... Die eigentliche Verschieberoutine liegt in den Zeilen 23-28, die man getrost zu einer zusammenfassen kann, demnach wird dies zur kürzesten Laufschriftroutine. Allerdings darf man natürlich keinen Supercomfort erwarten, die Verschiebung erfolgt zum einen Buchstabenweise und nicht Pixelweise und zum anderen darf der Text, der gescrollt werden soll, nicht länger als eine Bildschirmzeile sein, aber bessere Versionen werden bei Gelegenheit folgen.

Doch was macht das Programm?

In Q wird die Adresse des Beginns des Bildschirms geschrieben. Q ist zudem in diesem Fall die Adresse, bei der unser Laufschrifttext beginnt. Addiert man je 40 hinzu, kann man die Scroll-Line festlegen: Q+400 z.B. wäre die 10. Bildschirmzeile. In die festgelegte Zeile schreiben wir nun unseren Wunschtext. Und dann wird nix anderes gemacht, als in der Variablen W das Zeichen, das ganz vorne steht gemerkt. Der Rest der Zeile wird dann um je ein Zeichen nach links verschoben und der Inhalt von W ganz hinten in die Zeile eingesetzt. Ist doch gar nicht so schwer, oder?

Ich hoffe, daß ich Euch ein wenig weiterhelfen konnte. In diesem Sinne wünsche ich Euch ein frohes Schaffen."

Laufschrift

```
10 REM ********************************
11 REM * Laufschrift in Turbo-Basic
12 REM * von Markus Roesner
13 REM ********************************
14 REM
15 ? "ü":Q=DPEEK(88)
16 POSITION 0,0:? "Laufschrift-Demo. Einfach, aber gut..."
17 POKE 752,%3:POKE 710,%0
18 POSITION 2,5:? "Programm (p) 1992 von Markus Roesner"
19 POSITION 2,7:? "Exclusiv fuer das ATARImagazin Nr. 5"
20 FOR I=0 TO 40
21   POKE Q+I,PEEK(Q+I)
22 NEXT I
23 W=PEEK(Q)
24 FOR I=1 TO 39
25   POKE Q+I-1,PEEK(Q+I)
26 NEXT I
27 POKE Q+39,W
28 GOTO 23
```

Grafiken laden unter Turbo Basic XL

Herr Volker Matzat hat uns ein kleines Listing für die Einsteigerecke zugesand. Dieses Programm, geschrieben in Turbo Basic, ermöglicht das Laden und Speichern von Bildern im 62 Sektorenformat, die unter Grafikstufe 15 erstellt worden sind.

Unter anderem werden die Farbwerte mit berücksichtigt. In der Zeile 320 setzen Sie anstatt TEST.PIC, den Namen Ihres zu ladenden Bildes ein. In Zeile 490 den neuen Namen, unter dem Sie speichern möchten. Nach Aufruf der Grafikstufe 15+16 (31) wird das Bild direkt in den Bildschirmspeicher geladen und auf dem Monitor dargestellt.

Im Anschluß wird der Bildschirmspeicher in einen String (RAM$) geschoben. So besteht die Möglichkeit mit den verschiedenen Grafikstufen 0 und 31 zu arbeiten, ohne das die Bildinformationen durch die Speicherverschiebungen verloren gehen.

Die Grafikdaten im String können nun wieder unter Grafik 31 dargestellt oder direkt aus dem String, ohne Berücksichtigung der Grafikstufe, gespeichert werden.

Vielleicht bringt Sie dieses Listing auf eigene Ideen und Sie bauen es weiter aus.

AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik "Tips & Tricks" erst richtig interessant!!!

Alle Atarianer sind deshalb aufgerufen an Ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv teilzunehmen.

Die Einsteiger kommen in den meisten Zeitschriften immer zu kurz. Dies möchten wir hier ändern. Es soll eine kleine Einsteigerecke entstehen. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atari magazins zu beteiligen.

Kennwort

Tips & Tricks

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Grafik laden mit Farbwerten

```
1 REM von:
2 REM Volker Matzat
3 REM Wischhofkoppel 8
4 REM 2420 Suesel/Roebel
5 REM
100 ------------------------------
110 REM Grafik laden mit Farbwerten
120 REM in Turbo Basic XL
130 ------------------------------
140 DIM RAM$(7680),COL(4)
150 ------------------------------
160 REM Titel-Bildschirm
170 ------------------------------
180 # MENU
190 GRAPHICS %0:POKE 752,%1
200 POSITION 8,6:? "(1)^^Grafik laden"
210 POSITION 8,8:? "(2)^^Grafik speichern"
220 POSITION 8,10:? "(3)^^Grafik zeigen"
230 REPEAT
240   POKE 764,255:GET KEY
250 UNTIL KEY>48 AND KEY<52
260 ON KEY-48 EXEC PIC-LOAD,PIC-SAVE,PIC-SHOW
270 ------------------------------
280 REM Grafik laden
290 ------------------------------
300 PROC PIC-LOAD
310   GRAPHICS 31
320   OPEN #%1,4,%0,"D:TEST.PIC"
330   BGET #%1,DPEEK(88),7680
340   GET #%1,C1:GET #%1,C2
350   GET #%1,C3:GET #%1,C4
360   POKE 712,C1:POKE 708,C2
370   POKE 709,C3:POKE 710,C4
380   COL(%0)=C2:COL(%1)=C3:COL(%2)=C4:COL(%3)=C1
390   MOVE DPEEK(88),ADR(RAM$),7680
400   CLOSE #%1
410   GET KEY:GO# MENU
420 ENDPROC
430 ------------------------------
440 REM Grafik speichern
450 ------------------------------
460 PROC PIC-SAVE
470   EXEC SCREEN15
480   MOVE ADR(RAM$),DPEEK(88),7680
490   OPEN #%1,8,%0,"D:TEST.PIC"
500   BPUT #%1,ADR(RAM$),7680
510   PUT #%1,C1:PUT #%1,C2
520   PUT #%1,C3:PUT #%1,C4
530   CLOSE #%1
540   GO# MENU
550 ENDPROC
560 ------------------------------
570 REM Grafik zeigen
580 ------------------------------
590 PROC PIC-SHOW
600   EXEC SCREEN15
610   MOVE ADR(RAM$),DPEEK(88),7680
620   GET KEY:GO# MENU
630 ENDPROC
640 ------------------------------
650 REM Graphics 15 - Bildschirm
660 ------------------------------
670 PROC SCREEN15
680   GRAPHICS 31
690   POKE 712,C1:POKE 708,C2
700   POKE 709,C3:POKE 710,C4
710 ENDPROC
```

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe



LESERFRAGEN

Inzwischen haben mich wieder einige Leserfragen erreicht. Hier die Antworten:

RAM-Disk

Mario Trams aus O-Lichtenwalde fragt, ob wir an selbstgeschriebenen Turbo-Basic-Programmen interessiert sind. Klar doch! Gute Software wird immer gesucht, und ganz besonders Spiele haben sehr gute Chancen, veröffentlicht zu werden (es sei denn, sie wurden bereits an anderer Stelle veröffentlicht oder sind schon mal vorgekommen). Weiterhin schreibt er, daß seine bei uns gekaufte RAM-Disk, die er von Fachleuten einbauen ließ, nicht funktioniert, weil sich die Daten verändern und vermutet, daß die RAM-Bausteine defekt sind. Mein Rat: Laß die Fachleute die RAM-Disk untersuchen, vielleicht ist denen beim Einbau ein Fehler unterlaufen.

QUICK-Handbuch

Jens Horche aus Kaufbeuren erkundigt sich, ob es ein Handbuch für die Programmiersprache QUICK gibt, das alle Befehle incl. der Libraries erklärt. Natürlich gibt es so ein Handbuch! Es wird normalerweise zusammen mit den dazugehörigen QUICK-Disketten ausgeliefert. Darin werden auch die Libraries erklärt. Mein Rat: Frag' beim Händler nach, von dem Du QUICK bezogen hast, ob er Dir das fehlende Handbuch zusenden kann. Dann fragt er noch, ob es eine Möglichkeit gibt, das Flackern bei der Darstellung von 256 Farben zu vermeiden. Leider läßt sich dieses Flackern nicht ganz verhindern. Wir haben jedoch eine Routine auf unserer Utilities-Diskette Nr.1, bei der es kaum noch flackert.

PPP: Quick-Handbuch siehe auch Seite 37.

Adresse von ATARI

Horst Richter aus Leipzig schreibt, er hätte kein dt. Handbuch für den 800 XE. Mein Vorschlag: Am Besten bei ATARI anfordern. Die Adresse: ATARI Computer GmbH, Postfach 1213, W-6096 Raunheim. Dann möchte er noch wissen, ob die Software für den ST auch auf dem XE lauffähig ist. Das ist nicht der Fall! Da der XE und der ST zwei ganz unterschiedliche Computertypen sind und völlig verschiedene Speichergrößen und Betriebssysteme haben, ist das nicht möglich.

Als letztes fragt er, wie man Maschinenprogramme auf den PD-Disketten startet. Im Normalfall geht das so: DOS ohne Basic booten (OPTION gedrückt halten!), im DOS Funkt. L anwählen, Dateinamen eingeben und Return drücken. Maschinenprogramme enden meistens mit den Extendern COM, EXE, BIN oder OBJ. Alles andere sind normalerweise Text- oder Datenfiles, die man nur aus den zugehörigen Programmen aufrufen kann.

Rückporto

Ich möchte Euch nochmal bitten, an das Rückporto zu denken oder einen frankierten Rückumschlag beizulegen, da die Portokosten doch sehr belasten bzw. durch den Rückumschlag viel Arbeit erspart wird und die Antwort deshalb schneller erfolgen kann.

Bis demnächst und Good Byte!

Thorsten Helbing

Aufruf an alle Leser

Diese Seite soll der Kommunikation zwischen den XL/XE-Usern dienen.

Schreiben Sie uns einfach was Ihnen auf dem Herzen liegt.

Sollten Sie zu den hier abgedruckten Fragen eine Antwort wissen, schreiben Sie einfach diesen Usern. Sie werden für Ihre Antwort dankbar sein.

BRIEFE

Man könnte meinen, Ihr wollt uns mit Briefen e r s c h l a g e n ! Weiter so !!!

Die unendliche Geschichte der Post

Alex aus Troisdorf hat sich endlich aufgerafft und uns einen Brief geschrieben: Hallo PPP! Nun schreib ich auch endlich mal einen Leserbrief an Euch. Das "neue" ATARImagazin finde ich SUPER! Aber wie wäre es mal mit "Wird Dein Tip im..." anstatt "Wird Ihr Tip im..."? Eine persönlichere Anrede im ATARImagazin würde der Zeitschrift noch das gewisse Etwas geben, oder seid Ihr da anderer Meinung? Zum Thema "Disketten im Müll" habe ich auch noch was zu vorzubringen. Die letzte (äh neuste) Ausgabe der Diskline kam ziemlich zerknittert bei mir an, sie ließ sich aber Gott sei Dank mit etwas Geduld in die Floppy "reinstopfen" und sogar laden. Anstatt der Aufschrift "Nicht Knicken", die jeder blinde (90%) Postbote übersieht, wäre ein stabiler Umschlag (z.B: mit Stahlstreben) angebracht.

XF-DOS

Nun habe ich noch eine Frage: Wißt Ihr etwas über "XF-DOS"? Kann man damit vielleicht die XF-Floppy voll ausnutzen? Und wo kann man es bekommen?

PPP: Es gibt eine PD-Diskette mit vielen Utilities für die XF-551, die die Arbeit mit diesem Laufwerk doch sehr erleichtert. Bei Interesse können wir Ihnen diese Diskette zum Preis von DM 7,- anbieten. Bestellen Sie mit der

Kommunikationsecke - Leserecke

Best.-Nr. PD 170 XF-551 Utilty-Diskette DM 9,-. Was die Stahlstreben anbelangt, warten wir darauf, daß es in Zukunft vielleicht stabile Disketten mit Stahlstreben gibt.

Sound mit XL/ST

Andreas Mörbt, Rosenstr. 1, 7799 Hattenweiler hat einen Brief von uns in seinem Briefkasten gefunden. Er schreibt, daß er den Atari von seinem Vater übernommen hat und sich viel damit beschäftigt. Nachdem er lange vergeblich nach einer Zeitschrift für den kleinen Atari gesucht hat, kam ihm dieses Schreiben gerade recht, und freut er freut sich darüber, daß es das Atari Magazin wieder gibt. Nun hat er aber noch ein Anliegen: ... In meinem Umkreis (Sigmaringen/Konstanz/Friedrichshafen) finde ich keinen Atari Händler, ich möchte nämlich soundmäßig mehr auf dem Atari machen und habe bisher nur über Musikgeschäfte erfahren, daß ich für professionelle Zwecke nur mit dem 1040 ST weiter komme. Die Frage lautet, kann ich meinen Riteman F+ Drucker und/oder die beiden Diskettenstationen 1050 beim neuen 1040 verwenden, oder muß ich alles neu kaufen? Vielleicht seid Ihr in der Lage mir darüber Auskunft zu geben. Ferner würde mich noch interessieren, ob ich einen Teil der schon vorhandenen Software beim 1040 verwenden kann, oder ob die Chancen dafür auch schlecht sind. Ich würde mich also riesig freuen, wenn ich Antwort von Euch erhalte... Evtl. könnt Ihr mir einen Händler in meiner Nähe nennen, der sich mit Atari-Computern auskennt...

Eigenwerbung?

Gerhard Straub hat nicht nur einen Beitrag zu Tips & Tricks geschickt, er hat auch Kritik vorzubringen: ...Nun möchte ich noch einiges zum MAGAZIN im allgemeinen loswerden. Ich finde es sehr gut, daß es wieder eine Zeitschrift für den ATARI XL/XE gibt. Was mich aber stört, ist die viele Eigenwerbung. Ich muß natürlich auch zugeben, daß ich nichts über Auflagenstärke des Magazins und daher über die Finanzierung weiß. Ich hoffe nur, daß das Magazin sich nicht zum PPP-Katalog entwickelt.

PPP: Es gibt eine Redewendung die lautet: Wer nicht wirbt, der stirbt!

Etikettenprogramm gesucht

Herr Diether Glasa, Seb.-Bach-Str. 18, O-4522 Coswig/Anh., der uns die Lösung zum "Stein der Weisen" schickte, hat noch eine Frage:...Ich habe meine Ausrüstung zum Teil in den alten Bundesländern gebraucht gekauft. Dazu gehören: 1 Atari 800XL, 1 Atari 800XE Video Game System, 1 Floppy 1050 mit Happy-Erweiterung, 1 Atari 1010 Kassettengerät, 1 Farbfernseher als Monitor und ein Drucker Star NL 10. Außerdem ca. 500 Disketten mit Spiel- und Anwendersoftware. Bei diesen Disketten sind viele dabei, die mehrere Spiele auf einer Seite haben, die durch ein NDOS oder Warp-Speed-DOS selbststartend durch Eingabe eines Buchstabens sind. Für diese Disketten hätte ich mir nun gerne Aufkleber mit diesen Menüs ausgedruckt, habe aber noch kein Druckprogramm gefunden, das so etwas macht, da die Disketten ja dazu gebootet werden müssen. Gibt es dafür ein Programm? Ich könnte mir vorstellen, daß daran mehr User ein Interesse haben.

Atari magazin/Disk-Line

Robert Kern hat auch einiges anzumerken: Sehr geehrter Werner Rätz, erstmal ein starkes Lob für das neue Atari-Magazin. Es gefällt mir sehr gut. Allerdings sollte es sich nicht um die gleichen Progs handeln wie auf den Disk-Line-Magazinen. Um das fehlerfreie Abtippen zu fördern, würde ich vorschlagen, den ehemaligen Prüfsummer des AM ins Magazin einzubauen. Vielleicht kann man auch den AMD wieder gebrauchen. Meine Rubrikwünsche wären: Eine Rubrik mit Vorschlägen für Programme, die die User gerne hätten. Für Einsteiger ein Basic-Kurs, da diese oft zu kurz kommen. Welcher USER lernt schon zuerst Assembler? Eine Kritik: senkt Eure Preise für die PD's.

Mit freundlichem Gruß

Robert Kern

PPP: Das Atari magazin und die Disk-Line sind voneinander unabhängig. Solange es genügend Programme von aktiven Usern gibt, werden die Programme im ATARI magazin und auf der Disk-Line bestimmt nicht identisch sein. Die einzelne PD-Diskette ist zwar nicht billig, aber es gibt ja immer unser Angebot "Die Menge macht's". Außerdem gibt es für Mitglieder und Abonnenten regelmäßig Super-Sonderangebote.

Gebrauch-Markt

Ein paar Tips für uns hat Ralf Wietstock: Sehr verehrter Herr Rätz! Ich möchte Ihnen gleich vorweg sagen, daß ich es richtig und prima finde, daß das "ATARI-MAGAZIN" wieder erscheint. Man kann doch die 800er und 130er Atarianer nicht im Stich lassen. Wir sind mit unserem wenn auch kleinen System für unsere Ansprüche voll zufrieden. Oder sollten wir diese gute Technik auf den Müll werfen? ... und dann die Großen mit M-Bites kaufen, die nachher ungenützt herumstehen, weil für bestimmte Ansprüche zu groß? Machen Sie weiter so, nur eine Bitte: Da verschiedene Hardware wie Touch Tablet, Drucker 1027 usw. nicht mehr hergestellt werden, vergrößern Sie die Anzeigenseiten für den Gebrauch-Markt. Das wird auch zusätzlich Leser bringen. Auch kleinere Listings und Tips wären angebracht, um das Interesse wachzuhalten.

Mit freundlichem Gruß

Ralf Wietstock

PPP: Die Größe des Gebrauch-Marktes liegt in der Hand der Leser. Wenn mehr Anzeigen kommen, können wir mehr Anzeigenseiten bringen.

Kommunikationsecke

Diese Rubrik haben wir ab dieser Ausgabe eingerichtet, damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!

Auf diesen Seiten können Sie voll zu Wort kommen.



Tauchen Sie nicht unter, schreiben Sie uns !!!

Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die diesjährige Sommerolympiade findet in **Spanien** statt!

Die neue Preisfrage lautet: Einfach Fragebogen ausfüllen!

Einsendeschluß ist der 1. Juni 1992

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:

Den Gutschein in Höhe von 100,- DM schicken wir an

Uwe Pelz

Die nächsten 4 Gutscheine in Höhe von DM 25,- gehen an: Robert Ernstberger, Frank Belau, Klaus-Dieter Loesaus und Alexander Dölz

Je 2 PD-Disketten gehen an: Oliver Fricke, H. Alig, K.H. Rasche, Markus Klughardt, Michael Schlegel, Bernd Rebentisch, Norman Feske, Klaus-Dieter Bender, Robert Kern, Bernd Mügge, Rüdiger Scholz, Hans-Dieter Hartwich, Torsten Schulz, Markus Altmann und Steffen Höhne.

Den Sonderpreis, die Qtec-Maus für den Atari, erhält Jürgen Brei.

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis Gutschein im Wert von DM 100,-

2.-5. Preis Gutscheine im Wert von DM 25,-

6.-20. Preis 2 PD's nach Ihrer Wahl

Wir verlosen auch einen Sonderpreis:

Die Qtec-Maus

Füllen Sie einfach den Fragebogen aus

Kommunikationsecke - Leserecke

Zweitlaufwerk

Arno Denné, Grebbenerstr. 50, 5138 H.S.Oberbruch, hat ein Problem: Ich habe einiges an Problemen mit meiner erst jetzt erworbenen zweiten 1050. Das Betriebssystem will das zweite Laufwerk nicht erkennen und andere Userfiles oder Userprogramme bezeichnen es als Laufwerk 3. Auch das Verändern der rückseitig versteckten Schalter bringt keine Abhilfe. Was mache ich falsch?

Quick V2.1

F. Th. Breuer schreibt kurz und bündig: Sehr geehrte Damen und Herren, seit es Quick gibt, lohnt es sich wieder mit 8-Bit-Ataris zu arbeiten - wirklich eine Supersprache.

Herzliche Grüße

Frank Thorsten Breuer

PPP: Beachten Sie auch bitte unser neues Quick magazin. Dort finden Sie ein neues Update für Quick.

Drucker 1027

Uwe Schiefke, Gustav-Frenssen-Weg 2, 2360 Bad Segeberg hat auch ein Problem: ...Ich konnte kürzlich einen Drucker 1027 erwerben, leider ohne Handbuch. Vielleicht könnten Sie mir kurz schildern, wie die deutschen Umlaute "ä, ü" eingestellt werden. Falls noch ein Handbuch aufzutreiben ist, würde ich mich sehr freuen. Rechner: 800XL

Vielen Dank im voraus!

PPP: Herr Markus Klughardt hat uns ein kleines Testprogramm für den 1027 geschickt. Hier nun ein Auszug aus seinem Brief.

Bedienungsanleitung: Das Heft, das meinem 1027 beilag, verdient kaum diesen Namen. Mal abgesehen davon, daß man über 8 DIN A4 Seiten "lernt", wie man den Drucker anschließt, einschaltet und Papier einlegt, sind am Ende dann doch die Steuerzeichen in einer Tabelle aufgelistet. Daraus ist zu sehen, daß die Steuerung bei den vorhandenen Funktionen kompatibel zum 1029 ist. Wem das auch nicht weiterhilft, der gebe folgendes Programm ein:

```
10 REM *** ATARI 1027 TEST ***
15 OPEN #1,8,0,"P:"
20 PUT #1,27,23:REM Internationaler Zeichensatz ein
25 FOR I=1 TO 33
30 READ D:PUT #1,d,32,47,32
35 NEXT I
40 PUT #1,27,24,155:REM Int. Zeichensatz aus + CR
45 PUT #1,27,25:REM Unterstreichen ein
50 RESTORE 110:READ L
55 FOR I=1 TO L
60 READ D:PUT #1,D
65 NEXT I
70 PUT #1,27,26:REM Unterstreichen aus
75 CLOSE #1
90 END
100 DATA 0,11,17,24,25,26,123,4,20,21,23,3,7,9,19,96
105 DATA 22,2,5,6,14,15,12,1,10,13,18,16,8,28,29,30,31
110 DATA 9,68,97,115,32,119,97,114,39,115
```

Zu beachten ist, daß das Unterstreichen auch mit den Steuerzeichen 15 und 14 ohne ESC ein- und ausgeschaltet werden kann. Dies ergibt aber einen Konflikt mit den Zeichen Ö und ó im internationalen Zeichensatz.

Schaltpläne

Ein tolles Angebot bietet Heiner Amthauer, Staufenstr. 8, 7307 Aichwald 3: Sehr geehrter Herr Rätz, ich danke Ihnen für die Mühe, die Sie sich machen. Sie selbst jedoch schreiben, daß der XL sich auf dem absteigenden Ast befindet. Ich besitze einen nahezu voll aufgerüsteten Amiga. Daher ist es wohl leicht verständlich, daß der Atari etwas einstaubt. Im Moment studiere ich an der FH-Ulm technische Informatik und benutze meinen XL hauptsächlich als Versuchsobjekt für Hardware-Lösungen, da sich sein widerstandsfähiges Konzept dafür besonders eignet. D.h. gelegentliche Kurzschlüsse lassen ihn völlig kalt. Falls es für Ihre Leser von Interesse ist, sende ich Ihnen gerne Schaltpläne zum selber-bauen. Derzeit arbeite ich an einem Low-Cost Epromer und einer Multi I/O Karte (das Ganze als modulares System am Parallel-Bus des XL). Ich hoffe, Sie haben Verständnis dafür, daß der große Bruder des XL (bekanntlich stammen die Custom-Chips des XL und Amiga vom selben Entwickler) mir mehr bietet.

Mit freundlichen Grüßen

Diskussionsthema

Wie umstritten ist die

Floppy 2000 ?

Schreiben Sie uns Ihre Erfahrung und Meinung über die Floppy 2000.

DOS 3 auf DOS 2

Bernd Detlev Witte, Dringsheide 70, 2000 Hamburg 74 fragt: Sehr geehrte Damen und Herren, in der Zeitung "Computer Kontakt" Februar/März 1988 wird beschrieben, wie man von DOS 3 auf DOS 2 kommt. Auf Seite 74.

....X=USER(ADR("hl<ctrl-invers><invers-E>"))....

Bei der Eingabe steigt mein Computer immer aus! Wie geht es also? Dieses Problem könnte ja im Magazin besprochen werden.

Barkonid

Peter Bleckwedel, Augartenstr. 32, 7500 Karlsruhe, hat eine Frage zu Barkonid: ...Bei dem Spiel Barkonid haben wir die Codes immer noch nicht raus, habt Ihr da einen Tip?

Kommunikationsecke - Leserecke

Schleife 88 und Chaos

Ein Mitstreiter aus dem Osten Deutschlands möchte seine Programme von Kassette auf Diskette überspielen, kommt damit aber nicht so recht klar: ... Nun habe ich mir in den Kopf gesetzt, meine Spiele auf Diskette zu bringen und habe mir dazu eine Floppy 2000 zugelegt zusammen mit der nötigen Software (LF 8/12-88). Damit lassen sich auch alle Originalkassetten bearbeiten.

Darüberhinaus besitze ich jedoch viele Programme, die mittels Turboprogrammen wie "Schleife 88" und "Chaos" bearbeitet wurden, um Platz auf den Kassetten zu sparen und das Ladetempo beträchtlich zu erhöhen. Diese Programme wehren sich hartnäckig gegen meinen Zugriff. Auch Versuche der Rückübersetzung sind bislang fehlgeschlagen. Darum wende ich mich heute an Sie. Was muß ich tun, um meine Turboprogramme auf Diskette zu bringen und lauffähig zu machen?

Ich wäre dankbar für jeden Hinweis zur Lösung, auf Literatur oder Kontaktadressen, die mich in dieser Frage weiterbringen.

Mit freundlichen Grüßen

Dietmar Günther, Poststr. 23, O-1220 Eisenhüttenstadt

Lösungen gesucht

Kristian Häring, Schubertstr. 24, 7068 Urbach sucht Lösungen zu "THE MASK OF THE SUN" und dem Textadventure "CAVING" (PD 19).

Thomas F. Backa, Ernst-Abbe-Str. 31, O-6327 Ilmenau, schreibt: Werte Redaktion des ATARImagazin!

Zuerst möchte ich mich dafür bedanken, daß es das ATARImagazin wieder gibt. Hilfen und Kontakte sind jederzeit sehr willkommen. Zufrieden bin ich ebenso mit POWER PER POST. Qualität und schnelle Lieferung sind Gründe dafür, daß ich auch weiterhin Mitglied bleiben werde.

Zu einigen Dingen habe ich aber auch Fragen zu stellen.

Mit den Lösungshilfen zu Lapis Philosophorum (Stein der Weisen) und Fiji komme ich trotz AT65 Adventure Freaks nicht weiter.

Lapis Philosophorum:

- Wozu benötige ich die Leiter?

- Wann muß ich diese zurückgeben?

- Wo kann ich den Kater fangen?

Fiji:

- Wenn ich auf dem Berg bin und dem Rauch folge, finde ich die Höhle nicht!

PPP: Die komplette Lösung zu Stein der Weisen haben wir in dieser Ausgabe abgedruckt.

Ladeprogramm gesucht

Herr Robert Endres sucht ein Ladeprogramm mit Menüauswahl für das Bibo-Dos zum Laden von Spielen, die mit dem Extender COM, EXE und BIN gestartet werden. Robert Endres, Raiffeisenstr. 12, 8726 Gochsheim.

Günstige Reparatur gesucht

Lieber Werner Rätz! Habe soeben Ihr Schreiben erhalten. Toll, daß meine Daten noch greifbar waren. Danke. Leider möchte ich von Ihrem Angebot keinen Gebrauch machen, da ich mit dem XL seit ca. 1,5 Jahren nicht mehr arbeite. Gründe dafür gibt es. Der Trafo hat sich verabschiedet und dadurch hat der Rechner einen Knacks bekommen. Ich wollte zwar versuchen ihn noch einmal reparieren zu lassen, aber unser Händler hat mir abgeraten, da der Kostenaufwand für die Fehlersuche den Wert des Rechners übersteigen würde. Eigentlich schade.

Vielleicht kann ich über das ATARI magazin einen Atarianer finden, der den Rechner kostengünstig repariert! Adresse: Hans-Peter Sachse, Hahnstr. 13a, 5501 Uthleben.

Epson GX-80

Herr Gunnar Scheer hat ein Problem mit seinem Drucker Epson GX-80. Das Programm Carillon Printer arbeitet nicht mit dem Drucker zusammen. In seinem Heft steht nur, daß man nach der Abfrage nach dem Druckertyp 1025 eingeben soll. Wer kann ihm weiterhelfen? Adresse: Gunnar Scheer, Marchwitzerstr. 64, O-1140 Berlin.

Monitoranschluß

Ich möchte mir zur Bildwidergabe einen 37 oder 40 cm Sony FFS zulegen und bin am Überlegen, wie ich die beste Verbindung mit Hilfe der Monitorbuchse herstellen kann. Am Fernsehgerät besteht RGB-Anschlußmöglichkeit über Scart. Benötigt (?) werden außer des RGB-Signals noch die Austast-Spannung (Blanking) (PIN 16=RGB Status), Synchron-Impulse und eine Schaltspannung auf PIN 8 (=Gerät Status). Wie wäre der Anschluß dafür beim Atari 800 XE zu realisieren?

PPP: Wer hier weiterhelfen kann, schreibt bitte an: Dieter Stehr, Röntgenstr. 28, O-7033 Leipzig.

Tips gesucht

Herr Olaf Bormann hat Probleme mit dem Adventure "Der leise Tod" und "A Hacker's Night: Wer kann mir helfen? Ich komme nur bis zum Auto und dann steht dort die Gang, die mich nicht gehen läßt. Wo liegen die Schlüssel für das Auto? Wie komme ich sonst zum Flughafen? Desweiteren suche ich das Passwort bei "A Hacker's Night".

Adresse: Olaf Bormann, Am Vorberg 218, 2812 Hoyerhagen.

Wo bleibt die Werbung?

Hallo Ihr Lieben,

nun mal nicht so drängeln. Schließlich habe ich Euer Magazin, zwar zugegeben nur indirekt, in Eurem veröffentlichen Leserbrief bestellt und bin recht traurig, daß Ihr mir das

Kommunikationsecke - Leserecke

ATARI magazin nicht weitergeschickt habt. Aber nun möchte ich Euch auf folgendes aufmerksam machen. In der Ausgabe 2/92 des "Play-time"-Spiele Magazins (Seite 105 - Leser Michael Seibt) bedauert der Leser das Fehlen einer guten XL-Zeitschrift. Gibt es tatsächlich User, denen Euer Magazin unbekannt ist? Wo bleibt Eure Werbung? Nun mal nichts wie ran, und die Werbetrommel gerührt, ich werde Euch persönlich dafür verantwortlich machen, wenn der XL ganz und gar von der Bildfläche verschwindet. Bestraft werdet Ihr in diesem Fall mit XL-Spielen bis an Euer Lebensende und darüber hinaus. So das wär's Eure Angelika Sostmann

PPP: Liebe Angelika, wie Du selbst mit unserer Erinnerung erfahren hast, bleiben wir immer am Ball. Leider gibt es immer noch User die das ATARI magazin nicht kennen, aber es werden immer weniger. Auch Herrn Michael Seibt, wenn es der gleiche sein sollte, haben wir in unserer Kundenkartei. Er hat aber leider noch nicht das Magazin bestellt.

Spiderman

Herr Endres Rainer, Rückertstr. 23, 8720 Schweinfurt hat eine Frage zum Game Spiderman. Wer kann mir einen Tip geben wie man das Spinnennetz herstellt, und es dann zum Stoppen des Fans (Ventilator) einsetzt?

Kindergarten-Computer

Zwischendurch noch ein "harter" Brief von XYZ: Sehr geehrter Herr Rätz, streichen Sie mich von der Liste potentieller Kunden. Wenn Sie meine Post gelesen hätten, wüßten Sie, daß ich seit eh und je einen ATARI 1040 ST besitze und mich noch nie mit Kindergarten-Computer befaßt habe.

Ihr Unternehmen mit dem XL/XE ist zum Scheitern verurteilt, auch die Kids entwickeln sich rasch weiter.

Mit freundlichen Grüßen

PPP: Keinen Kommentar wert! Oder doch?

SCHLAGZEILE: ST-Besitzer wurde von einem aus dem siebten Stock fallenden Kindergarten-Computer verletzt.

Mitmachen lohnt sich!

Hallo Ihr Lieben inclusive Mitarbeiter!

Es ist immer ein besonderer Tag wenn das "ATARI-Magazin" im Hausbriefkasten liegt. Diesmal ist sogar noch mehr Freude aufgekommen. Es war nicht nur die Disk-Line 15, sondern auch noch ein Gutschein über einen Gewinn des letzten Preisausschreibens dabei. Aber HALLO! Dankeschön! Nun aber schnell den Katalog her, was kaufe ich mir dafür (siehe Bestellung in der Anlage).

PPP: Es lohnt sich doch immer wieder am Preisausschreiben teilzunehmen. Zwar steigt die Abonnentenzahl regelmäßig, aber so groß ist die Anzahl doch noch nicht. Und mit ein bißchen Glück und regelmäßiger Teilnahme kann eigentlich jeder einmal gewinnen.

Antwort auf Firlefranz

"ATARI-Magazin"-Firlefranz!???! Diese Meinung von Herrn Brunsch (siehe Kommunikationsecke 4/92) hat mich im Moment sehr wütend gemacht. Vergißt dieser USER doch die Schwierigkeiten dieses "Nur 8-Bit Magazin's". Was will man denn; es ist doch fast alles drin. Games-Guide, Tips & Tricke, Kontakt + Kommunikationsecke, Tests, Kurse, sogar mit Lernlistings und natürlich mit Angaben von Soft+Hardware. Schließlich muß man ja auch Leben. Herr Brunsch sollte an der Gestaltung dieses noch jungen Magazin's mitarbeiten, statt sich in so einer üblen Kritik auszudrücken. SO! LUFT, es mußte raus!

Soviel für heute. Alles Gute wünscht

Helmut Taddey

Der Kommentar

PPP: Dieser Brief tut wirklich gut. Und ich nehme ihn, stellvertretend für viele positive Briefe, zum Anlaß einmal meine Meinung darüber loszuwerden. Es gibt viele positive Briefe, die uns immer wieder motivieren. Aber auch einige die uns das Blut zum Kochen bringen.

Der "Firlefranz-Brief" zählt eigentlich noch zu den harmlosen Briefen. Gegen Kritik ist ja nichts einzuwenden, was aber da von manchen vom Stapel gelassen wird, ist sehr unverständlich. Und Sie haben die schwierige Lage wirklich nicht verstanden.

Ich möchte hier einmal einige Punkte aus verschiedenen Briefen aufzählen und meine Meinung dazu äußern. Dabei handelt es sich natürlich um Leute, die sich nicht für das ATARI magazin entschieden haben. Sie werden diesen Text also wahrscheinlich nie zu Gesicht kommen, was ich sehr bedauere.

Aber es geht mir eigentlich auch nur einmal darum, wie Sie, Herr Taddey, Luft abzulassen.

Ein "USER" hat zum Beispiel seitenlang über das Layout und über den Preis genörgelt. Unter anderem hat er es als sehr störend empfunden, daß manche Überschriften in einem grauen Kasten, manche in einem weißen Kasten stehen.

Mir fehlen da wirklich die Worte. Aber darin liegt ja gerade der Reiz, daß man nicht genau weiß wie die Überschrift auf der nächsten Seite gestaltet ist.

Wie es scheint gibt es viele Profis, die alles besser wissen, aber ob Sie es besser können, bleibt offen.

Viele stören sich am Preis und behaupten, das ATARI magazin besteht hauptsächlich nur aus Werbung. Auch hier werden gleich wieder sehr gute Ratschläge von den Verfassern mitgeliefert.

Kommunikationsecke - Leserecke

Vielleicht sollten diese Leute selber einmal versuchen ein Magazin herausbringen, und Sie werden schnell an Ihre Grenzen kommen.

Natürlich kann man fast alle Produkte, die im ATARI magazin vorgestellt werden, auch bei uns beziehen. Aber es wäre bestimmt nicht sinnvoll Produkte vorzustellen, die man nicht kaufen kann. Davon hätte der User auch nichts.

Zu den Kosten für das Magazin gibt es viel zu sagen. Da das ATARI magazin nicht wie früher im Zeitschriftenhandel erhältlich ist (dies wäre auch von vornherein zum Scheitern verurteilt, soviele aktive User gibt es nun auch wieder nicht), müssen wir alles über den Postweg abwickeln.

Dies bedeuted aber auch, daß wir zunächst einmal die XL/XE-User über den Postweg auf das neue Magazin aufmerksam machen müssen. Natürlich sind dann immer Leute dabei, die leider keinen XL/XE mehr haben. Aber bevor man die Leute nicht angeschrieben hat, kann man darüber keine Aussage machen.

Außerdem ist es immer der Fall, daß manche User zunächst einmal nicht reagieren, was uns die Arbeit wirklich nicht leicht macht. Natürlich könnte das Heft billiger sein, wenn wir eine hohe Auflage von ca. 10 000 Leser hätten. Dieser ist aber utopisch und nicht erreichbar. Ich wäre schon froh, wenn wir irgendwann einmal die 1000 errreichen könnten.

Problem bleibt aber, daß bereits Druckkosten entstehen, bevor überhaupt ein Heft gedruckt wird. So würde zum Beispiel, wenn wir nur 1 Exemplar drucken würden, dieses bereits 900,- DM kosten. Dies sind die Belichtungskosten und alle Vorbereitungen für den Druck. Der Preis für das Papier kommt auch noch dazu, aber bei einem Exemplar lassen wir ihn einmal unberücksichtigt.

Und in vielen Briefen habe ich darauf hingewiesen, wie wichtig es ist, daß sich alle aktiven User für das ATARI magazin entscheiden. Denn nur wenn soviele USER wie möglich dabei sind, wird es noch eine Zukunft für die XL/XE's geben.

Aber neben den Belichtungs- und Druckkosten entstehen noch weiter Kosten. Die Post ist auch nicht gerade billig, und auf Grund des Gewichtes müssen wir bereits DM 1,80 Porto bezahlen.

Umsatzsteuer, Gewerbesteuer und Einkommensteuer machen einem das Leben auch nicht einfacher.

Natürlich entstehen auch hohe Telefonkosten. Denn man kann nicht erwarten, daß einem neue Produkte und neue Kontakte wie gebratene Hühner in den offenen Mund fliegen.

Leben müssen wir auch noch von etwas.

Ich verstehe nicht, warum sich manche so am Preisnörgeln festgebissen haben. Da gibt es doch genügend andere Sachen, bei denen man sich doch mehr aufregen könnte. Zigaretten, Benzin, Mieten, Steuern und vieles mehr. Aber da man dagegen scheinbar machtlos ist, entlädt sich bei manchen der Frust am Preis des ATARI magazin's von DM 10,-. Dabei gibt es ja auch die Möglichkeit einer Mitgliedschaft, die ja aus einem günstigen Paket besteht.

Außerdem soll uns das neue ATARI magazin noch lange erhalten bleiben. Es wäre ein großer Fehler, wegen einer oder zwei Mark, den Erhalt des ATARI magazins auf Spiel zu setzen. Damit wäre Ihnen und auch uns überhaupt nicht geholfen.

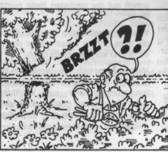
Leider haben das einige Leute nicht verstanden, und wollten uns sogar mit Ihren Briefen die Motivation rauben.

Zum Glück sind dies nur Ausnahmen. Tragisch ist nur, daß wir diese Leute nicht mit diesem Text erreichen. Aber ich hoffe, daß auch Sie als treuer Anhänger des ATARI magazin's einmal meine Meinung interessiert hat.

Sie können sicher sein, daß wir auch weiterhin, solange genügend Interesse besteht, unser möglichstes für die XL/XE's tun werden.

Es gibt noch viele Punkte, die man aufzählen könnte. Aber ich möchte so langsam zum Schluß kommen, damit das ATARI magazin noch rechtzeitig zum Druck kommt.

Werner Rätz







JA, zum ATARI magazin

Wir bieten Ihnen 2 Möglichkeiten das ATARI magazin regelmäßig zu beziehen

1.Möglickeit - Abonnement

ABO-Bestellkarte für das ATARI magazin

Ja, ☐ ich möchte die nächsten 3 Ausgaben (6/92- 8/92) des ATARI magazin's 1992 abonnieren!

Die Ausgaben 6/92 und 8/92 werden Ihnen versandfrei zugeschickt

Ich bezahle den Betrag in Höhe von 30,- DM per

O Nachnahme **(nur Inland + DM 7,50)**
O Scheck **(4,- DM / Ausl. DM 10,-)**
O Bargeld beilegen(keine Versankosten)

Einfach ausfüllen und schicken an
Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Vorname
Nachname
Str.
PLZ/Ort

2. Möglichkeit - Mitgliedschaft

Mitgliedskarte für 2. Halbjahr 1992

Ja, ich möchte für das 2.Halbjahr 1992 (bis 31.12.92) Mitglied bei PPP werden.

Ich möchte folgende 5 PD's-/oder 5 Lazy-Finger-/oder 5 Quick magazin-Disketten

| | | | |

Ich habe mir folgendes Programm ausgesucht:

Die Disk-Line 17-19 und das ATARI magazin 6/92-8/92 bekommen Sie bei Erscheinen versandfrei zugeschickt.

Ich bezahle den Betrag in Höhe von 90,- DM per

O Nachnahme **(nur Inland + DM 7,50)**
O Scheck **(DM 4,00 / Ausl. DM 10,-)**
O Bargeld beilegen(keine Versandkosten)

Einfach ausfüllen und schicken an
Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten

Vorname
Nachname
Str.
PLZ/Ort

Vorteile einer Mitgliedschaft:

1) Sie bekommen die Disk-Line und das ATARI magazin bei Erscheinen versandfrei zugeschickt.

2) Sie suchen sich 5 PD's oder 5 Lazy-Finger-Disketten oder 5 Quick magazine aus.

3) Sie wählen ein Programm Ihrer Wahl (siehe Liste unten) aus.

4) Mitglieder bekommen 10% Rabatt auf Software und 5% auf Hardware (ausgeschlossen sind hier nur die Floppy 2000 und das Update Kit).

Liste: Masic - Im Namen des Königs - Alptraum - Der leise Tod - Fiji - Invasion - Lightrace - Taipei - Quick ED1.1 - DigiPaint 1.0 - Rubberball - Glaggs it! - Werner Flaschbier - Player's Dream 1 - Die Außerirdischen - Shogun Master - Quick V2.0 - "C:"-Simulator - Graf von Bärenstein - Logistik - Player's Dream 2 - WASEO Publisher - KrIS - Finanzplan - Mega-Font-Texter - Dynatos. Bitte ein Programm auswählen und in der Mitgliedskarte eintragen.



Die Quick-Ecke

mit Florian Baumann und Harald Schönfeld

Datencodierung

"Dreht Euch nicht um - der Datenklau geht um." Die Datensicherheit ist eines der größten Probleme unserer Zeit. Das fing beim fälschungssicheren Personalausweis nicht an und hört bei der Diskussion um die Stasi-Akten nicht auf.

Jeder, der personenbezogene Daten verarbeitet, muß die gängigen Datenschutz-Bestimmungen einhalten. Was aber tun, wenn der böse Einbrecher kommt und alle Disketten mitnimmt? Kryptologie heißt hier daß Zauberwort, zu Deutsch soviel wie Textcodierung.

Um nun Daten für Fremde zu verschlüsseln gibt es einige tausend Methoden und die Kryptologen arbeiten an immer ausgefeilteren Algorythmen. Mittlerweile baut man Codes auf Primzahlen auf, die mehrerer Tausend Stellen haben.

Codier-Algorythmen

So kompliziert müssen wir aber gar nicht vorgehen. Mit Quick kann man recht einfache Codier-Algorythmen entwickeln und diese dann auch umsetzen. Damit kann man dann zwar keinen Geheimdienst oder echten Kryptologen hinters Licht führen, aber für den Otto-Normal-User reichen diese Codes völlig aus.

Es gibt drei Befehle unter Quick, die wir noch gar nicht behandelt haben. Es handelt sich dabei um AND, OR und EOR. Sie haben alle die Syntax BEFEHL(op1,op2,erg), wobei op1 und op2 die Operanden und erg das Ergebnis sind.

Basic-Programmierern würde ich empfehlen, alles zu vergessen, was sie bisher über diese Befehle wissen. Dort werden diese Befehle ausschließlich im Boole'schen Sinn verwendet. In Quick und auch in Assembler wirken diese Befehle jedoch binär.

Bei AND wird ein Bit im Ergebnis gesetzt, wenn es in Op1 und Op2 gesetzt ist. Ein mechanisches AND-Glied wäre z.B. eine Tür mit zwei Schlössern. Die Tür läßt sich nur öffnen, wenn man beide Schlösser aufgeschlossen hat, ansonsten nicht.

Bei OR wird ein Bit im Ergebnis gesetzt, wenn es in Op1 oder Op2 gesetzt ist. Man kann eine OR-Verknüpfung mit einer Alarmanlage vergleichen. Diese geht nämlich auch los, wenn man nur ein Fenster einschlägt (die Einbrecher würden sich bedanken, wenn es nicht so wäre).

EOR ist die Abkürzung für Exklusiv-OR (häufig auch mit XOR oder ExOR abgekürzt). Hier wird ein Bit im Ergebnis gesetzt, wenn es entweder in Op1 oder in Op2 gesetzt ist. Auch hier wieder ein Vergleich aus dem täglichen Leben:

Ein Raum hat zwei Lichtschalter. Legt man einen der Schalter um, so geht das Licht an. Wenn man nun den anderen Schalter auch umlegt, so geht das Licht wieder aus.

Sehen wir uns ein paar Beispiele an:

```
          %10110001 (177)
AND       %01001101 ( 77)
-------------------
=         %00000001 (  1)

          %10110001
OR        %01001101
-------------------
=         %11111101 (253)

          %10110001
EOR       %01001101
-------------------
=         %11111100 (252)
```

In Klammern habe ich die Dezimalwerte. Man sieht, daß verschiedene Operationen bei gleichen Operanden verschiedene Ergebnisse hervorrufen können.

Übungen

Das klingt einfach, doch Praxis ist alles. Deshalb habe ich hier ein paar kleine Übungen vorbereitet. Die Lösungen findet man wie immer am Ende des Artikels.

1. 127 AND 255

2. 127 OR 255

3. 127 EOR 255

4. 127 EOR 13 AND 7 OR 25 EOR 255

5. 255 EOR 255 EOR 255

Nun aber zurück zu unserem Codierer. Dafür benötigen wir den Befehl EOR. Wer die Aufgabe 5 schon gelöst hat, wird feststellen, daß als Endergebnis wieder 255 herauskommt.

Hier liegt die Eigenart des Exklusiv-Oder, durch den man auch nur einen Algorythmus zum Verschlüsseln des Textes benötigt.

Ganz simpel wäre es z.B., wenn man jedes Byte mit einem bestimmten Wert, z.B. 28 verküpft. Das wäre ganz einfach zu realisieren:

```
REPEAT
  PEEK(ADR,WERT)
  EOR(WERT,28,WERT)
  POKE(ADR,WERT)
  ADD(ADR,1,ADR)
UNTIL ADR>MAX
```

Für einfache Anwendungen mag dies reichen. Raffinierter wird es jedoch, wenn man einen Code-Schlüssel mitbenutzt.

Das abgedruckte Programm besteht aus drei Listings:

KEY.S, CODE.L und dem Hauptprogramm TEXTCOD.Q.

So, noch schnell die Lösung für die Aufgaben:

1. 127
2. 255
3. 128
4. 228
5. 255

Soviel für dieses Mal. Es war zwar nichts außergewöhnliches, aber für nächstes Mal habe ich mir ein besonderes Schmankerl einfallen lassen.
Florian Baumann

TEXTCOD.Q

```
Quick-Sourcecode
D1:TEXTCOD.Q
-------------------

* TEXTCODIERER
* (c) 1992 Florian Baumann & CDI

INCLUDE
[
D:KEY.S
D:CODE.S
]

BYTE
[
AUSWAHL
]

WORD
[
ADR=208
]

ARRAY
[
FI1(15)
FI2(15)
KEY(255)
]

MAIN
  CLOSE (6)
  OPEN (6,12,0,"E:")
  ?("TEXTCODIERER V1.0")
  ?
  ?("SCHLUESSEL (1) LADEN")
  ?("           (2) ERSTELLEN")
  INPUT(AUSWAHL)
  IF AUSWAHL=1
    .KEY
  ELSE
    OPEN (1,4,0,"KEY.DAT")
    VADR(KEY)
    BGET (1,256,ADR)
    CLOSE (1)
  ENDIF
  ?
  ?("ZU CODIERENDES FILE?")
  INPUT (FI1)
  ?("SPEICHERN ALS")
  INPUT (FI2)
  .CODE(FI1,FI2)
  ?("FERTIG...")
ENDMAIN
```

KEY.S

```
-------------------
Quick-Sourcecode
D:KEY.S
-------------------

PROC KEY
LOCAL
  BYTE
  [
  ZAEHL
  RANDOM=53770
  ]
  WORD
  [
  ADR=208
  ]

BEGIN
  ZAEHL=255
  REPEAT
    ZAEHL+
    KEY(ZAEHL)=RANDOM
  UNTIL ZAEHL=255
  OPEN (1,8,0,"D:KEY.DAT")
  VADR(KEY)
  BPUT (1,256,ADR)
  CLOSE (1)
ENDPROC
```

CODE.S

```
-------------------
Quick-Sourcecode
D1:CODE.S
-------------------

PROC CODE
IN
  ARRAY
  [
  FI1(15)
  FI2(15)
  ]
LOCAL
  BYTE
  [
  GET=232
  MOD
  PUT
  ]

  WORD
  [
  ZAEHL
  MEMPOS
  BUFFER=20478
  ]
BEGIN
  OPEN (1,4,0,FI1)
  ZAEHL=0
  MEMPOS=BUFFER
  REPEAT
    BGET(1,1,232)
    IF GET<>0
      MOD=KEY(ZAEHL)
      EOR(GET,MOD,PUT)
      POKE(MEMPOS,PUT)
      ADD(MEMPOS,1,MEMPOS)
      ADD(ZAEHL,1,ZAEHL)
    ENDIF
  UNTIL GET=0
  CLOSE (1)
  OPEN (1,8,0,FI2)
  BPUT (1,ZAEHL,BUFFER)
  BPUT (1,1,232)
  CLOSE (1)
ENDPROC
```

Erste Hilfe

Aus Wien erreichte uns ein Hilferuf des verzweifelten Quick-Neulings Alfred Zügner. Herr Zügner sollte uns, spätestens seit dem letzten ATARI-Magazin nicht mehr unbekannt sein. Überlassen wir ihm selbst das Wort:

"Stolz war ich auf die laufende Zeit. Allerdings nur etwas über 10 Minuten, dann erreichen die Zeitvariablen unzulässige Werte (nehme ich an), die Zeitangaben enthalten ein Minuszeichen und es wird bis 0 zurückgezählt. Dann beginnt es wieder von vorne."

Ich habe mir das beigefügte Listing von Herrn Zügner angeschaut um herauszufinden, wie er seine Uhr programmiert hat. Er hat dafür die Zeitregister 18, 19 und 20 benutzt, über die z.B. Turbo-Basic die Variablen "TIME" und "TIME$" berechnet. Setzt man diese Register zusammen, erhält man eine 3-Byte-"Variable", die im 50 Hz-Takt erhöht wird. Daraus kann man nun recht einfach die Zeit errechnen.

Leider hat Herr Zügner nicht beachtet, daß Quick nur 1-Byte- und 2-Byte-Variablen zur Verfügung stellt. Daraus resultieren auch die vermeintlich ungültigen Werte. Quick interpretiert im SIGN-Modus jede Zahl die größer ist als 32767 als negativ.

Ein Vorschlag, wie man das Problem lösen könnte:

TIMER

```
BYTE
[
H=18
M=19
S=20
]
WORD
[
HM-W
]
ARRAY
[
TIME(6)
DUMMY(6)
M256(6)
]
MAIN
.AFP("256",M256)
HM-W=M
/HM-W=H
.IFP(HM-W,TIME)
.FMUL(TIME,M256,TIME)
.IFP(S,DUMMY)
.FADD(TIME,DUMMY,TIME)
ENDMAIN
```

Über Time kann man nun einen Wert abfragen, der, wenn man ihn durch 50 teilt, die Zeit angibt, die seit dem letzten RESET verstrichen ist.

Florian Baumann

Kommunikationsecke

Entwerfen Sie auf Ihrem Computer interessante Grafiken. Die schönsten Bilder werden in der Kommunikationsecke abgedruckt

Computergrafik

Variablen in QUICK

von H.Schönfeld

Im heutigen Beitrag möchte ich näher auf die Verwendung und Deklaration von (lokalen) Variablen in QUICK eingehen. Gerade (ehemalige) BASIC-Programmierer sind mit diesem Thema wohl nicht vertraut, da BASIC keine lokalen Variablen kennt.

Der VARIABLEN-DEKLARATIONS-Block (VDB)

Falls Sie bisher ausschließlich BASIC-Programmierer waren, dann ist das Thema Variablendeklaration für Sie relativ neu. Bei allen Compilersprachen dagegen, läuft es grundsätzlich auch so wie in QUICK ab.

Variablendeklaration

Jede (globale) Variable, die Sie im QUICK-Programm verwenden wollen, müssen Sie im VDB direkt vor der MAIN-Anweisung dem Compiler mitteilen. Ein Grund dafür ist, daß es verschiedene Variablenarten gibt und der Compiler selbstverständlich wissen muß, welcher Name eine Variable welchen Typs darstellt. Da QUICK nicht so sehr für mathematische Problemstellungen gedacht ist, haben wir in QUICK die folgenden Typen von Variablen eingebunden:

BYTE-Variablen: Diese Variablen belegen genau ein Byte im Speicher. Sie sind somit 8 Bit lang und können so 2^8, d.h. 256 Zustände darstellen. In der Version 2.0 können Sie somit Werte von 0 bis 255 in BYTE-Variablen schreiben. WORD-Variablen: Sie belegen 2 Byte und sind somit 16 Bit lang. Damit können rein positive Werte von 0 bis 65535 dargestellt werden.

Es ist mit einem weiteren Befehl dann auch möglich negative Werte darzustellen. ARRAY-Variablen: Das sind Felder der Länge 1 bis 255 Byte. Sie können Sie als Variablenfelder des Typs BYTE oder WORD verwenden, oder auch als Variablen zur Speicherung von Texten. Diese Variablen wollen wir STRINGs nennen, auch wenn sie nicht ohne weiteres mit den Strings des BASIC zu vergleichen sind.

Der VDB besteht aus Blöcken mit dem folgenden Aufbau:

```
TYP
[
Name1(LEN)=Adr,Name2(LEN)=Adr
]
```

TYP ist eines der Wörter BYTE, WORD oder ARRAY. Variablennamen dürfen beliebig lang sein, wobei jedoch nur die ersten 8 Zeichen beachtet werden. (LEN) ist nur bei ARRAYs erlaubt und gibt an, wie lang das ARRAY ist. Adr ist optional und gibt an, wohin der Compiler die Variable legen soll. Dazu später mehr. Insgesamt könnte das so aussehen:

```
BYTE
[
B1,B2,FARBE
]
WORD
[
VAR,WO1
]
BYTE
[
CHR=1536
]
ARRAY
[
TXT(20)
]
```

Sie sehen, die Blöcke können beliebig gemixt werden und in jeder Zeile dürfen mehrere Variablen deklariert werden. Variablen werden vom Compiler im Normalfall ab der Adresse $B000 (=45056) gespeichert. Dieser 4 KByte lange Bereich ist im Normalfall für alle Variablen ausreichend. Es gibt aber eine Reihe von Fällen in denen es sinnvoll sein kann, Varia-

blen an ganz bestimmte Stellen im Speicher zu legen. Damit kann man nämlich direkt auf Systemvariablen zugreifen. Soetwas dürfte z.B. Assemblerprogrammierern bekannt sein.

Beispiel

Dazu ein Beispiel: Wir wollen den linken Rand des Bildschirms auf 10 setzen. In BASIC würde man das durch POKE 82,0 bewerkstelligen. Das ginge in QUICK durchaus auch. Übersichtlicher und viel schneller ist es dagegen, eine Variable (z.B. mit dem Namen LMARG) auf die Adresse 82 zu legen und dieser Variablen einen Wert zuzuweisen:

```
BYTE
[
LMARG=82
]
...
LMARG=10
...
```

Sie sehen, das ist viel verständlicher als irgendein POKE und es wird optimal in Maschinensprache übersetzt. Dabei kommt wirklich folgendes heraus:

```
LDA #10
STA 82
```

Schneller geht es auf keinen Fall! Daran erkennen Sie, Rechenzeit kann man schon bei den einfachsten Befehlen sparen. Und außerdem lacht da das Herz des Informatikers, denn PEEK und POKE sind eher verpönt. Zu diesem Thema noch eine kleine Übung. Wenn wir wissen wollen, welche Grafik gerade eingeschaltet ist, so sehen wir in der Speicherzelle 87 nach. In BASIC schreibt GRMODE=PEEK(87) also die Grafikstufennummer in GRMODE. In QUICK geht das viel einfacher:

```
BYTE
[
GRMODE=87
]
...
```

Nun steht jederzeit der aktuelle Grafikmodus in GRMODE, weil diese Variable ja mit der entscheidenden Speicherzelle identisch ist.

Zwischen MAIN und ENDMAIN befindet sich das Hauptprogramm, das dann von beliebig vielen Unterprogrammblöcken, die von der Form

```
PROC Unterprogrammname
IN
VARIABLEN-Deklarationsblock
OUT
V-D
LOCAL
V-D
BEGIN
...
ENDPROC
```

sind, gefolgt ist.

Jedes Unterprogramm hat also einen Namen (und zwar jedes einen anderen!) mit dem es dann vom Hauptprogramm, oder von einem anderen Unterprogramm aus, aufgerufen werden kann.

Unterprogramme

Unterprogramme sollten sich möglichst nicht selbst aufrufen (Rekursive Programmierung nicht ohne weiteres möglich!). Das eigentliche Unterprogramm befindet sich dann zwischen BEGIN und ENDPROC. Die Bezeichung PROC ist von Procedure abgeleitet. Der Aufruf eines Unterprogramms geschieht dann mit .Unterprogrammname falls keine Variablen übergeben werden. Programmierer, die bisher weder in Pascal noch in C programmierten, werden sich nun fragen, was Variablenübergabe überhaupt bedeuten soll.

QUICK's Variablen-Prinzip

In QUICK gibt es nicht nur die globalen Variablen, die immer im gesamten Programm verwendbar und bekannt sind (wie alle Variablen im BASIC), sondern auch lokale Variablen, die nur in dem Unterprogramm bekannt sind, in dem sie deklariert wurden. Diese Deklaration findet im LOCAL-VDB (vor BEGIN) statt. Solche lokale Variablen haben u.a. folgenden Sinn:

Man kann in jedem Unterprogramm Zählschleifen mit I,J, usw. verwenden, ohne daß sich diese lokalen Variablen gegenseitig stören, weil sie zwar gleiche Namen haben, aber in unterschiedlichen Unterprogrammen deklariert wurden. Daran sieht man schon, daß solche Allerweltsnamen für globale Variablen besser nicht verwendet werden sollten.

Außerdem machen lokale Variablen die Unterprogrammbibliotheken erst möglich. Denn man kann so vom Hauptprogramm völlig unabhängige Prozeduren erstellen, weil man die nötigen Variablen im Unterprogramm selbst definiert. Und falls man in verschiedenen Libraryroutinen dann zufällig gleiche Variablennamen verwendet macht das gar nichts aus, weil sie ja lokal sind.

Wie Sie sehen sind also die Zeiten des BASICs wo man in jedem Unterprogramm von neuem darüber nachgrübeln mußte, ob eine Variable jetzt schon wo anders verwendet wurde, oder nicht, vorbei.

IN- und OUT

Vielleicht wissen Sie schon, daß es noch 2 weitere Variablenarten gibt: IN- und OUT-Variablen. Diese Variablen ermöglichen nun ein wirklich strukturiertes Programmieren, weil es nun möglich ist, im Unterprogrammaufruf bestimmte Variableninhalte an das Unterprogramm zu übergeben. Und am Ende der Prozedur kann man dann Ergebnisse ans Hauptprogramm zurückliefern.

Stellen Sie sich (als einfaches Beispiel) vor, Sie möchten eine universell einsetzbare Routine schreiben, die Sekunden in Minuten umwandelt: Ganz klar, das ist in BASIC ganz simpel:

```
10 SEK=600
20 GOSUB 100
...
90 END
100 MIN=SEK/60
110 RETURN
```

Merken Sie's? Das GOSUB in Zeile 20 ist vollkommen aussagelos. Man kann nicht wissen, in welcher Variablen die Sekunden stehen müssen, und wo das Ergebnis herkommt weiß man erst recht nicht. Da können nur Kommentare oder Programmdurchforstungen helfen. In QUICK ist alles auf den ersten Blick klar:

```
...
.TIMEKON(SEK,MIN)
...
ENDMAIN
-----------------
PROC TIMEKON
IN
WORD
[
S
]
OUT
WORD
[
M
]
BEGIN
DIV(S,60,M)
ENDPROC
```

Man braucht hier nur den Unterprogrammaufruf .TIMEKON(SEK,MIN) ansehen und schon weiß man, worum es geht und man weiß, wie Eingaben und Ergebnisse des Unterprogramms zu handhaben sind. Man könnte natürlich auch gleich .TIMEKON(600,MIN) schreiben. Die weitere Struktur des Unterprogramms kann dem Programmierer, wenn's einmal fehlerfrei läuft, für alle Zeit egal sein.

An diesem (recht kurzen) Beispiel können Sie auch erkennen, wie das mit der Variablenübergabe ans Unterprogramm im Unterprogramm selbst geregelt wird. Im IN- und OUT-Bereich müssen exakt soviele Variablen angegeben werden, wie Zahlen, Strings oder Variablen im Aufruf verwendet werden. Dabei muß man natürlich die gleiche Reihenfolge und die gleichen Typen verwenden.

Auch hier gilt, man kann IN, OUT, LOCAL, BYTE, WORD, ARRAY beliebig mischen. Man muß sich nur immer an die Reihenfolge des Aufrufs, bzw. der Deklaration halten.

Bei diesem Prinzip gibt es aber auch ein paar Fallstricke, die man beachten sollte: Lokale Variablen haben Vorrang vor globalen. Das heißt, wenn Sie eine lokale und eine globale Variable gleichen Namens deklariert haben, verwendet der Compiler immer die lokale des Unterprogramms im entsprechenden Unterprogramm. Im Hauptprogramm gilt selbstverständlich die Globale.

Und es gibt noch einen wichtigen Punkt: IN- und OUT-Variablen mit gleichem Namen sind trotzdem 2 verschiedene Variablen:

```
PROC TIMEKON
IN
[
S
]
OUT
[
S
]
BEGIN
DIV[S,60,S]
ENDPROC
```

Was hat man hier versucht? Man wollte das Ergebnis in die gleichen Variable zurückgeben, in der es empfangen wurde. Das klappt aber nicht! Der Compiler trägt 2 Variablen mit dem Namen S ein (ohne Fehlermeldung!) und verwendet dann zufällig die erste (oder die 2.). Das Ergebnis, das dann in OUT-S steht, ist also unbestimmt!

Die Moral von der Geschicht: Nie 2 lokale Variablen gleichen Namens in einem Unterprogramm deklarieren!

Ohne nun noch größere Undurchschaubarkeit zu produzieren, kommt noch ein Hinweis darauf, wie man es nicht machen sollte:

```
.TIMEKON(SEK,MIN,MIN)
```

Hier erwartet man, daß das Unterprogramm 2 Variablen zurückliefert (weil MIN 2 mal da steht) und schreibt dann die beiden zurückgelieferten Werte in die selbe Variable. Sowas macht natürlich keinen Sinn, denn am Schluß steht natürlich der Wert der Variablen, die als letzte zurückgeliefert wurde in MIN.

Die Moral von der Geschicht: Nie 2 Variablen gleichen Names im Unterprogramm Aufruf verwenden, deren Flußrichtung (IN/OUT) die gleiche ist.

Harald Schönfeld

Beachten Sie auch die Seite 37.

PPP- Angebot auf einen Blick

Name	Art.-Nr.	Preis
Alptraum	AT 25	19,80
Assemblerbuch	AT 10	29,00
Atmas 2	AT 6	45,90
Atmas Toolbox	AT 7	19,80
Atomics	AT 101	29,80
Ball-Cracker	AT 146	29,90
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Black Magic Comp.	AT 147	29,90
"C:"-Simulator	**AT 80**	**19,90**
Carrillon Printer	AT 153	29,90
Centr. Interface II	**AT 98**	**128,-**
Der leise Tod	AT 26	19,80
Design Master	AT 9	19,80
Die Außerirdischen	**AT 148**	**24,80**
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Disk zur Hexenküche	AT 5	19,80
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00
Disk-Line Nr. 2	AT 62	10,00
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10,00
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	**AT 195**	**10,00**
Dynatos	**AT 179**	**29,80**
Expansions-Adapter	AT 39	27,90
Fiji	AT 28	19,80
Floppy 2000		
Die 2. Generation	**AT 111**	**429.-**
Update Kit	**AT 169**	**39,00**
FiPlus 1.0	**AT 24**	**24,90**
Forth-Handbuch	AT 114	8,90
Galaxi-Barkonid	AT166	29,80
Ghost/3D-Pac Plus	AT 55	29,00
Gigablast	**AT 162**	**29,80**
Glaggs It!	**AT 104**	**19,90**
Grafik Forth	AT 113	49,00
Grafik Paket	AT 93	34,90
(DigiPaint 1.0 + PD 81 A+B+C+D)		
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	**AT 167**	**24,90**
Hacker's Night	AT 88	24,80
Happy Set 1	AT 174	24,00
Happy Set 2	AT 175	24,00
Happy Set 3	AT 176	24,00
Happy Set 4	AT 177	24,00
Happy Set 5	AT 178	24,00
Herbert 1	AT 33	29,00
Herbert 2	AT 42	29,00
Im Namen des Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Jinks	**AT 188**	**39,00**
Kaiser 2	AT 140	29,90
Kartei-Kasten	AT 189	24,00
KrIS	**AT 183**	**24,90**
Laser Robot	**AT 199**	**29,80**
LDS Freezer	AT 75	29,80
Library Diskette 1	**AT 194**	**15,00**
Light Pen	**AT 187**	**89,00**
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	**AT 170**	**29,80**
Masic	AT 12	24,90
Mega-Font-Texter	**AT 182**	**29,80**
Monitor XL	AT 8	19,80
Monster Hunt	**AT 192**	**29,80**
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Parsec XL	AT 141	29,90
Pirates	**AT 191**	**29,80**
Phantastic Journey I	AT 173	29,80
Phantastic J. II	**AT 203**	**29,80**
Plastron	AT 163	29,90
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	**AT 185**	**16,00**
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Star 1	AT 29	39,00
Print Star 2	AT 36	39,00
Print Star II/24	AT 142	54,00
Print Universal 1029	**AT 202**	**29,00**
Pungoland	AT 37	29,00
Pyramidos	AT 73	29,00
Qtec-Maus	**AT 165**	**59,00**
Quick V2.1	**AT 53**	**39,00**
Quick V2.1 Handb.	**AT 196**	**9,00**
Quick V2.1 Handbuch und		
Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	**AT 158**	**9,00**
Quick magazin 11	AT 180	9,00
Quick magazin 12	**AT 193**	**9,00**
RAMerw. 256KB	**AT 143**	**149,-**
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
S.A.M. Komplettpaket	AT 100	79,00
(S.A.M., S.A.M. Designer, S.A.M. Patcher, S.A.M. Zusatzdisk)		
Sea Fighter/		
Leather Weapon	AT 54	29,00
Sherlock Holmes	AT 17	29,00
Shogun Master	**AT 107**	**24,90**
Sound Digitizer	AT 112	64,90
Soundmachine	AT 1	29,80
Sourcegen 1.1	AT 2	24,90
Speedy 1050	**AT 110**	**99,00**
Spider/Snap 2	AT 72	29,00
Spieledisk 1	**AT 132**	**16,00**
Spieledisk 2	**AT 133**	**16,00**
Spieledisk 3	**AT 134**	**16,00**
3er Pack Spiele	**AT 190**	**34,00**
Star LC 24-20	**AT 181**	**759,-**
	Mitglieder	**739,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	**AT 90**	**15,00**
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Dos V2.1	AT 159	49,-
Turbo Link XL/PC	**AT 155**	**119,-**
Turbo Link XL/ST	**AT 149**	**119,-**
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	**AT 172**	**19,90**
Viedeofilmverwaltung	AT 151	29,90
WASEO-Publisher	**AT 168**	**34,90**
Werner-Flaschbier	**AT 105**	**19,90**
XF Dual Disk Upgr.	**AT 201**	**289,-**
XL-Art	AT 154	49,00
Zielpunkt 0 Grad N.	AT 82	29,00
Set für W.Publisher	**AT 186**	**15,00**
5 Bilderdisketten	**AT 198**	**25,00**

Power per Post, PF 1640, 7518 Bretten, Tel. 07252/3058

Für Ihre Bestellung bitte beigelegte Postkarte verwenden

Wie entstehen Strategiespiele? (Teil 5)

Im fünften Teil der Serie "Wie entstehen Strategiespiele?" sollte es eigentlich um die Beschleunigung des zuletzt besprochenen MiniMax-Verfahrens gehen. Da das Verlangen von einigen Lesern nach einem Spiele-Listing sehr groß ist, will ich den Alpha-Beta-Algorhythmus zum Thema der nächsten Ausgabe machen. Zuerst einmal ist es gar nicht so einfach geeignete Themen für ein Strategiespiel zu finden, an denen man auch etwas lernen kann.

Springer gegen Bauer

Nachdem das Spiel Tic-Tac-Toe schon einmal als Listing abgedruckt wurde, habe ich mich in dieser Ausgabe für das Strategiespiel "Springer gegen Bauer" entschieden. Auch dieses ist ein Spiel, das schon in mehreren Versionen erschienen ist und sich trotzdem, aufgrund seiner überschaubaren Komplexität und geringen Spieldauer, immernoch großer Beliebtheit erfreut.

Springer gegen Bauer

Die Spielregeln sind ganz einfach. Spieler Rot (Bauern) und Spieler Blau (Springer) kämpfen gegeneinander auf einem fünf mal fünf Felder großem Spielbrett. Zu Beginn hat Rot fünf Bauern in der obersten Reihe und Blau zwei Springer in der untersten Reihe zur Verfügung.

Die Bauern können sich in jeder Spielrunde nur vorwärts bewegen, also im Spiel nach unten. Ein Bauer kann geradeaus auf ein angrenzendes leeres Feld ziehen oder diagonal auf ein von einem Springer besetzten Feld springen und diesen schlagen.

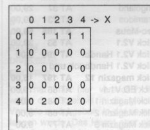
Der Springer zieht wie in der Abbildung zunächst zwei Felder in eine Richtung, dreht sich dann um 90 Grad und zieht auf das angrenzende Feld. Dabei ist es egal, ob die vom Springer zu überquerenden Felder leer sind oder nicht. Befindet sich auf dem Zielfeld ein Bauer, gilt dieser als geschlagen und wird vom Brett entfernt. Blau gewinnt, falls er alle Bauern von Rot geschlagen hat oder falls Rot zugunfähig ist. Rot gewinnt, falls er einen Bauern in die letzte untere Reihe bringt, oder er die beiden Springer geschlagen hat.

Das Spielprogramm

In dieser Version des Spiels ist die Rollenverteilung klar festgelegt. Der Computer übernimmt den Part von Spieler Rot (Bauern) und Sie den von Spieler Blau (Springer). Sie können zu Beginn des Spiels angeben, wer anfangen soll. Während der Computer am Zug ist, brauchen Sie nichts weiter zu tun als abzuwarten.

Wenn Sie an der Reihe sind müssen Sie den roten Rahmen mit den Tasten -,=,+,* auf den zu bewegenden Springer steuern und RETURN drücken. Das Feld ist dann als Startfeld gespeichert und wird blau umrahmt.

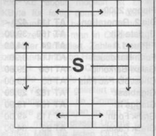
Jetzt müssen Sie nur noch analog dazu das Zielfeld ansteuern und ebenfalls RETURN drücken, der Zug wird, wenn er korrekt ist, ausgeführt, sonst müssen Sie die ganze Prozedur wiederholen.



Intern gespeichert im ARRAY: **FELD (x,y)**

Bedeutung der Inhalte von Feld (x,y):

0 = Leer, 1=Bauer, 2=Springer



Zugmöglichkeiten des Spingers = S

Sie werden sicher schon bald darauf kommen, wie der Computer zu bezwingen ist. Die richtige Eröffnung ist dabei schon die halbe Miete.

Besonderheiten

Im vorliegenden Programm werden die Vorteile einer rekursiven Programmierung nicht genutzt. Der Computer arbeitet nur mit Suchtiefe 1. Dieses Manko wird durch eine hervorragende Bewertungsfunktion ausgeglichen. Die Bewertung aller generierten Folgestellungen aus Sicht des Computers geschieht auf folgende Weise:

-Schlagen eines ungedeckten Bauern möglich: -5 Punkte

-Schlagen eines einmal gedeckten Bauern möglich: -3 Punkte

-Schlagen eines zweimal gedeckten Bauern möglich: -1 Punkt

-Befindet sich ein Bauer in der untersten Reihe: 500 Punkte(Sieg)

-kann ein Bauer vorwärts auf ein angrenzendes leeres Feld ziehen: +1 Punkt

-kann ein Bauer einen Springer schlagen: +2 Punkte

Ansonsten gehen sie zum besseren Verständnis das ganze Listing einmal durch und legen Sie dabei besonderen Wert auf die Bewertungsfunktion. Bis zum nächsten Mal!

Stefan Sölbrandt

LISTING: Springer gegen Bauer

```
10 REM Springer gegen Bauer
11 REM (c) 1992 von Stefan Soelbrandt
20 DIM FELD(5,5),CFELD(5,5),SX(8),SY(8),A$(8)
30 GOSUB 1610:REM Springerzuege
40 GOSUB 1670:REM Screen initialisieren
50 GOSUB 1470:REM Spielfeld
60 GOSUB 1540:REM Anfangsaufstellung
70 ? "Wollen Sie anfangen ";:INPUT A$
80 IF A$="J" OR A$="JA" THEN SP=1:GOTO 100
90 SP=2
100 ? :? :? :? :EN=0
110 IF SP=1 THEN GOSUB 650:REM Spielerzug
120 IF SP=2 THEN GOSUB 240:X1=VX:Y1=VY:X2=NX:Y2=NY:REM Computerzug
130 GOSUB 1130:REM Zug ausfuehren
140 GOSUB 940:REM Spielende?
150 IF EN=0 THEN 210
160 IF SP=1 THEN ? "Sie haben gewonnen!":GOTO 180
170 ? "Ich habe natuerlich gewonnen!"
180 ? "Nochmal ";:INPUT A$
190 IF A$="JA" OR A$="J" THEN RUN
200 GRAPHICS 0:END
210 SP=3-SP:GOTO 110
220 GOTO 220
230 REM Computerzug
240 FOR I=0 TO 4:FOR Q=0 TO 4:CFELD(I,Q)=FELD(I,Q):NEXT Q:NEXT I
250 MAXBEW=-100
260 FOR VONY=0 TO 3:FOR VONX=0 TO 4
270 IF FELD(VONX,VONY)<>1 THEN 330:REM Steht auf diesem Feld ein Bauer?
280 IF FELD(VONX,VONY+1)=0 THEN NACHX=VONX:NACHY=VONY+1:GOSUB 370:REM Bauer
auf freies Feld
290 IF VONX=0 THEN 310:REM Am linken Rand?
300 IF FELD(VONX-1,VONY+1)=2 THEN NACHX=VONX-1:NACHY=VONY+1:GOSUB 370:REM
Schlagen schraeg links
310 IF VONX=4 THEN 330:REM Am rechten Rand?
320 IF FELD(VONX+1,VONY+1)=2 THEN NACHX=VONX+1:NACHY=VONY+1:GOSUB 370:REM
Schlagen schraeg rechts
330 NEXT VONX:NEXT VONY
340 RETURN
350 REM ----------------------------------------
360 REM Bewertung
370 FELD(VONX,VONY)=0:FELD(NACHX,NACHY)=1:BEW=0
380 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 4
390 IF FELD(X,Y)<>2 THEN 510
400 REM Feld mit Springer
410 BEW=BEW-10:FOR I=1 TO 8
420 IF X+SX(I)<0 OR X+SX(I)>4 OR Y+SY(I)<0 OR Y+SY(I)>4 THEN 500
430 IF FELD(X+SX(I),Y+SY(I))<>1 THEN 500:REM Schlagen eines Bauern nicht
moeglich
440 BEW=BEW-5
450 IF Y+SY(I)<=0 THEN 500
460 IF X+SX(I)<=0 THEN 480
470 IF FELD(X+SX(I)-1,Y+SY(I)-1)=1 THEN BEW=BEW+2:REM Bedrohter Bauer gedeckt
480 IF X+SX(I)=4 THEN 500
490 IF FELD(X+SX(I)+1,Y+SY(I)-1)=1 THEN BEW=BEW+2:REM Bedrohter Bauer gedeckt
500 NEXT I
510 IF FELD(X,Y)<>1 THEN 590
520 REM Feld mit Bauer
530 IF Y=4 THEN BEW=500:GOTO 590
540 IF FELD(X,Y+1)=0 THEN BEW=BEW+1:REM Bauer ist beweglich
550 IF X=0 THEN 570
560 IF FELD(X-1,Y+1)=2 THEN BEW=BEW+2:REM Bauer bedroht Springer
570 IF X=4 THEN 590
580 IF FELD(X+1,Y+1)=2 THEN BEW=BEW+2:REM Bauer bedroht Springer
590 NEXT X:NEXT Y
```

```
600 FOR I=0 TO 4:FOR Q=0 TO 4:FELD(I,Q)=CFELD(I,Q):NEXT Q:NEXT I:REM
Spielfeld zuruecksetzen
610 IF BEW<MAXBEW OR (BEW=MAXBEW AND RND(0)>0.5) THEN 630
620 MAXBEW=BEW:VX=VONX:VY=VONY:NX=NACHX:NY=NACHY
630 RETURN
640 REM Spieler am Zug
650 STAT=0
660 X=0:Y=4:CL=1:XP=X:YP=Y:GOSUB 850
670 CLOSE £2:OPEN £2,4,0,"K:":GET £2,K:CLOSE £2:XA=X:YA=Y
680 IF K=45 AND Y>0 THEN IF (X<>X1 OR (Y-1)<>Y1) OR STAT=0 THEN Y=Y-1
690 IF K=61 AND Y<4 THEN IF (X<>X1 OR (Y+1)<>Y1) OR STAT=0 THEN Y=Y+1
700 IF K=43 AND X>0 THEN IF ((X-1)<>X1 OR Y<>Y1) OR STAT=0 THEN X=X-1
710 IF K=42 AND X<4 THEN IF ((X+1)<>X1 OR Y<>Y1) OR STAT=0 THEN X=X+1
720 IF K<>155 THEN 790
730 IF STAT=1 THEN 760
740 IF FELD(X,Y)<>2 THEN 670
750 X1=X:Y1=Y:CL=2:XP=X:YP=Y:GOSUB 850:STAT=1:GOTO 660
760 IF (FELD(X,Y)=0 OR FELD(X,Y)=1) AND ABS(X1-X)+ABS(Y1-Y)=3 AND
ABS(ABS(X1-X)-ABS(Y1-Y))=1 THEN X2=X:Y2=Y:GOTO 780
770 XP=X1:YP=Y1:GOSUB 890:STAT=0:GOTO 670
780 XP=X1:YP=Y1:GOSUB 890:XP=X:YP=Y:GOSUB 890:GOTO 820
790 XP=XA:YP=YA:GOSUB 890
800 XP=X:YP=Y:CL=1:GOSUB 850
810 GOTO 670
820 RETURN
830 REM Zeichne Quadrat
840 REM E: XP,YP,CL
850 COLOR CL:PLOT XP*16+40,YP*16:DRAWTO XP*16+55,YP*16:DRAWTO
XP*16+55,YP*16+15
860 DRAWTO XP*16+40,YP*16+15:DRAWTO XP*16+40,YP*16
870 RETURN
880 REM Quadrat loeschen
890 IF (YP*5+XP)/2=INT((YP*5+XP)/2) THEN CL=3:GOTO 910
900 CL=0
910 GOSUB 850
920 RETURN
930 REM Spielende?
940 EN=0
950 FOR I=0 TO 4:IF FELD(I,4)=1 THEN 1090
960 NEXT I
970 FOR I=0 TO 4:FOR Q=0 TO 4
980 IF FELD(I,Q)=2 THEN 1010
990 NEXT Q:NEXT I
1000 GOTO 1090
1010 FOR I=0 TO 4:FOR Q=0 TO 3
1020 IF FELD(I,Q)<>1 THEN 1080
1030 IF FELD(I,Q+1)=0 THEN 1100
1040 IF I=0 THEN 1060
1050 IF FELD(I-1,Q+1)=2 THEN 1100
1060 IF I=4 THEN 1080
1070 IF FELD(I+1,Q+1)=2 THEN 1100
1080 NEXT Q:NEXT I
1090 EN=1
1100 RETURN
1110 REM Zug ausfuehren
1120 REM E: X1,Y1,X2,Y2
1130 IF FELD(X2,Y2)=1 THEN ANZB=ANZB-1
1140 IF FELD(X2,Y2)=2 THEN ANZS=ANZS-1
1150 FELD(X2,Y2)=FELD(X1,Y1):FELD(X1,Y1)=0
1160 X=40+X1*16:Y=Y1*16
1170 IF (Y1*5+X1)/2=INT((Y1*5+X1)/2) THEN GOSUB 1310:GOTO 1190
1180 GOSUB 1270
1190 X=40+X2*16:Y=Y2*16
1200 IF (Y2*5+X2)/2=INT((Y2*5+X2)/2) THEN GOSUB 1310:GOTO 1220
1210 GOSUB 1270
1220 IF FELD(X2,Y2)=1 THEN GOSUB 1410:GOTO 1240
1230 GOSUB 1350
1240 RETURN
```

```
1250 REM Zeichne weisses Feld
1260 REM E: X,Y
1270 COLOR 0:FOR I=Y TO Y+15:PLOT X,I:DRAWTO X+15,I:NEXT I
1280 RETURN
1290 REM Zeichne schwarzes Feld
1300 REM E: X,Y
1310 COLOR 3:FOR I=Y TO Y+15:PLOT X,I:DRAWTO X+15,I:NEXT I
1320 RETURN
1330 REM Zeichne blauen Springer
1340 REM E: X,Y
1350 COLOR 2:PLOT X+4,Y+13:DRAWTO X+11,Y+13:DRAWTO X+11,Y+6:DRAWTO
X+10,Y+5:DRAWTO X+10,Y+4
1360 DRAWTO X+8,Y+2:DRAWTO X+8,Y+4:DRAWTO X+7,Y+3:DRAWTO X+4,Y+6:DRAWTO
X+4,Y+7:DRAWTO X+6,Y+7
1370 DRAWTO X+7,Y+6:DRAWTO X+8,Y+6:DRAWTO X+8,Y+9:DRAWTO X+7,Y+10:DRAWTO
X+7,Y+11:DRAWTO X+6,Y+11:DRAWTO X+5,Y+12
1380 RETURN
1390 REM Zeichne roten Bauern
1400 REM E: X,Y
1410 COLOR 1
1420 PLOT X+5,Y+4:DRAWTO X+5,Y+5:PLOT X+5,Y+13:PLOT X+6,Y+3:DRAWTO
X+6,Y+6:PLOT X+6,Y+11:DRAWTO X+6,Y+13
1430 PLOT X+7,Y+2:DRAWTO X+7,Y+13:PLOT X+8,Y+2:DRAWTO X+8,Y+13:PLOT
X+9,Y+3:DRAWTO X+9,Y+6
1440 PLOT X+9,Y+11:DRAWTO X+9,Y+13:PLOT X+10,Y+4:DRAWTO X+10,Y+5:PLOT
X+10,Y+13
1450 RETURN
1460 REM Spielfeld
1470 X=40:Y=0:FARB=1
1480 IF FARB=0 THEN GOSUB 1270:FARB=1:GOTO 1500
1490 GOSUB 1310:FARB=0
1500 X=X+16:IF X=120 THEN X=40:Y=Y+16
1510 IF Y<80 THEN 1480
1520 RETURN
1530 REM Anfangsaufstellung
1540 Y=0:FOR X=40 TO 104 STEP 16:GOSUB 1410:NEXT X
1550 Y=64:X=56:GOSUB 1350:X=88:GOSUB 1350
1560 REM Spielfeld intern
1570 FOR I=0 TO 4:FOR Q=0 TO 4:FELD(I,Q)=0:IF Q=0 THEN FELD(I,Q)=1
1580 NEXT Q:NEXT I:FELD(1,4)=2:FELD(3,4)=2
1590 RETURN
1600 REM Moegliche Springerzuege
1610 RESTORE 1650
1620 FOR I=1 TO 8
1630 READ X,Y:SX(I)=X:SY(I)=Y:NEXT I
1640 RETURN
1650 DATA -2,1,-1,2,1,2,2,1,-2,-1,-1,-2,1,-2,2,-1
1660 REM Screen initialisieren
1670 GRAPHICS 7:POKE 712,12:POKE 710,0:POKE 709,116:POKE 708,48:POKE 752,1
1680 RETURN
```







Programmierung in Grafik-Forth (Teil 5)

In dieser Folge beschäftigen wir uns mit dem Stackkommentar und Grafikbefehlen.

Stackkommentar

Die gute Kommentierung eines Programmes ist in vielerlei Hinsicht notwendig. In FORTH gibt es fünf Arten von Kommentaren: Kommentare zum Stackeffekt, zur Datenstruktur, zum Eingabetext, Zweckangaben und beschreibende Kommentare. Dieses Mal wollen wir uns mit den Stackeffekt-Kommentaren befassen. Ein Stackeffekt-Kommentar zeigt die Argumente, die die Definition vom Stack holt und die, die sie eventuell auf den Stack zurückbringt. Der Stackeffekt vom Wort **PLOT** ist: x y --

Links von den Bindestrichen stehen die Werte, die von der Definition verbraucht werden und rechts die, die von der Definition zurückgebracht werden. In unserem Beispiel stehen x und y links der Bindestriche, da sie von **PLOT** verbraucht werden, und rechts steht nichts, da von **PLOT** kein Wert zurückgebracht wird.

Von **LINE** sieht der Stackeffekt beispielsweise so aus:

x1 y1 x2 y2 --

Wenn ein Wort, wie **LINE**, keinen Wert zurückbringt, kann man auch die Bindestriche weglassen:

x1 y1 x2 y2

Der Stackeffekt von + sieht folgendermaßen aus:

n1 n2 -- Summe

Wenn man den Stackeffekt eines Wortes im Quellcode kommentieren will, muß man ihn in Klammern setzen, damit der Compiler nicht versucht den Kommentar zu übersetzen.

Beispiel:

: HOCH2 (n -- n-hoch-2)

DUP * ;

Es gibt allgemein verwendete Abkürzungen zu Stackkommentaren. Sie stehen auf Seite 38 im Handbuch.

Nachfolgend eine Liste der bis jetzt besprochenen Wörter mit den dazugehörigen Kommentaren:

GRAFIK (--)
EIN (--)
AUS (--)
PLOT (x y --)
DUP (n -- n n)
DROP (n --)
SWAP (n1 n2 -- n2 n1)
OVER (n1 n2 -- n1 n2 n1)
ROT (n1 n2 n3 -n2 n3 n1)
+ (n1 n2 -Summe)
- (n1 n2 -- Differenz)
* (n1 n2 --Produkt)
/ (n1 n2 --Quotient)
RAM (--)
ROM (--)
DO ... LOOP DO: (Grenze Index --) LOOP: (--)
LINE (x1 y1 x2 y2 -)
DRAWTO (x2 y2 --)
COLOR (Farbe --)
DO ... +LOOP DO: (Grenze Index --) +LOOP: (n --)

FILL (x y Muster#)

In der letzten Folge haben wir mit **BRETT3** das "Grundgerüst" eines Schachbretts gezeichnet. Ein Schachbrett besitzt aber nicht nur Felder einer Farbe, sondern weiße und schwarze Felder. Unser Computerschachbrett braucht deshalb auch weiße und schwarze Felder. Mit dem Wort **FILL (x y Muster# --)** des GRAFIK-Vokabulars, nicht zu verwechseln mit FILL vom FORTH-Stammvokabular, kann eine Fläche gefüllt werden. Die Shortdefinition erwartet auf dem Stack die Koordinaten des Punktes x,y, der innerhalb der zu füllenden Fläche liegen muß, und die Nummer des zu benutzenden Füllmusters. Es gibt 32 Füllmuster:

00	01	02	03	04	05	06	07
08	09	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31

Beispiel zu **FILL:**

GRAFIK EIN RAM 10 20 40 50 BOX 20 30 27 FILL ROM

Füllmuster haben eine Größe von 8*8 Punkten und sind ab $EC00 (60416) "hinter dem Betriebssystem" abge-

speichert. Die Mustertabelle belegt 640 Bytes.

Auf der 2. Seite von Grafik-FORTH, auf den Blöcken 39-41, finden Sie eine Demo die zeigt, wie neue Füllmuster erstellt werden können. Lesen Sie sich dazu auch die Seiten 10, 22 und 27 im Handbuch durch.

Um die schwarzen Felder des Brettes zu zeichnen wählen wir Muster 0, weil es eine Fläche vollkommen schwarz ausfüllt.

Im Demoprogramm zu dieser Folge wird ein Wort **SCHWARZ (x y --)** definiert, das ein Feld schwarz ausmalt. **SCHWARZ** wird immer zusammen mit **FELD (Linie Reihe -- x y)** benutzt. **FELD** erwartet auf dem Stack 2 Zahlen. Die erste Zahl ist die Liniennummer, wobei 0 der a-Linie und 7 der h-Linie entspricht. Die zweite Zahl ist die Reihennummer, die wie üblich von 1-8 geht. In der Definition **FAERBEN** werden die beiden Wörter benutzt, um das von **GERUEST** gezeichnete "Grundgerüst" des Schachbretts einzufärben.

TEXT (x y a # Modus#)

Zu einem vollständigen Schachbrett gehört auch die Beschriftung mit Zahlen und Buchstaben. Im Demoprogramm gibt **.ZAHLEN** die Reihennummern und **.BUCHSTABEN** die Linienbezeichnung aus. Beide verwenden dazu das Wort **TEXT (x y a # Modus# --)** des GRAFIK-Vokabulars. Es erwartet auf dem Stack die Position des zu druckenden Textes (x und y), die Adresse ab der der auszugebende Text im Speicher liegt (a), die Länge des Textes in Bytes (#) und die Moduskennzahl (Modus#). x kann Werte zwischen 0 und 312 annehmen, jedoch beginnt die Textausgabe stets an einer Vielfachen von 8. x wird intern nämlich in x=int(x/8)*8 umgewandelt. Intern sind damit also nur 40 Positionen möglich. Modus# kann einer der 4 Werte sein:

a) Modus#=0 ==> der Text wird in 40-Zeichennormalschrift ausgegeben

b) Modus#=64 ==> der Text wird in doppelthoher 40-Zeichenschrift ausgegeben

c) Modus#=128 ==> der Text wird in 80-Zeichenschmalschrift ausgegeben

d) Modus#=192 ==> der Text wird in doppelthoher 80-Zeichenschrift ausgegeben

```
TEXT-DEMO

40 Zeichen  Hoehe: normal
0123456789abcdefghijklmnopqrstuv
wxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

40 Zeichen  Hoehe: doppelt
0123456789abcdefghijklmnopqrstuv
wxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

80 Zeichen  Hoehe: normal
0123456789abcdefghijklmnopqrstuv
wxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

80 Zeichen  Hoehe: doppelt
0123456789abcdefghijklmnopqrstuv
wxyzABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
```

Die "Textfarbe" kann durch **COLOR** verändert werden. Bei Farbe 0 wird der Text unsichtbar ausgegeben, wenn an der Stelle, an der der Text ausgegeben wird, nichts steht.

Beispiel:

GRAFIK EIN RAM 0 COLOR 0 40 2354 14 0 TEXT ROM

Wenn dort bereits "etwas steht", dann wird an den Stellen, an denen Punkte auf dem Bildschirm gesetzt sind, der Text invers ausgegeben. Das hört sich sehr kompliziert an, ist aber sehr leicht zu verstehen, wenn man folgendes eingibt:

GRAFIK EIN RAM 1 COLOR 10 10 60 70 BOX 20 30 0 FILL ROM

RAM 0 COLOR 0 12 2354 14 0 TEXT ROM

RAM 1 COLOR 0 0 2354 14 0 TEXT ROM

Mit Farbe 1 wird ein Text ganz normal auf den Bildschirm geschrieben.

Beispiel:

TBL "HALLO 72 C, 97 C, 108 C, 108 C, 111 C,

GRAFIK EIN RAM 1 COLOR 32 60 "HALLO 5 64 TEXT ROM

Mit Farbe 2 wird ein Text mit der üblichen exklusiven Oderverknüpfung gesetzt.

Beispiel:

TBL "TEST 84 C, 101 C, 115 C, 116 C,

GRAFIK EIN RAM 2 COLOR 48 90 "TEST 4 128 TEXT ROM

RAM 48 90 "TEST 4 128 TEXT ROM

Es gibt einen Trick, mit dem man einen normalen Text invers ausgeben kann. Dazu muß man den Wert 255 in die Speicherstelle 65520 speichern, nachdem man das Betriebssystem ausgeschaltet und entweder Zeichenfarbe 1 oder 2 gewählt hat. Nach der Textausgabe muß man den ursprünglichen Wert 0 in die Speicherstelle 65520 speichern!

Beispiel:

TBL "HELLO 72 C, 101 C, 108 C, 108 C, 111 C,

GRAFIK EIN RAM 1 COLOR 255 65520 C! ROM

RAM 72 110 "HELLO 5 0 TEXT 0 65520 C! ROM

Bei der Textausgabe wird nicht der normale Zeichensatz verwendet, sondern ein ab der Adresse $F000 (61440) im Speicher liegender zweiter Zeichensatz. Dieser wird auch vom Editor verwendet! Vom normalen Zeichensatz unterscheidet er sich nur dadurch, daß das Zeichen mit der Nummer 125 eine geöffnete und das mit der Nummer 10 eine geschlossene geschweifte Klammer ist.

Demoprogramm

Zum Ausprobieren des Demoprogramms booten Sie bitte Grafik-FORTH Teil 1. Nach dem Booten legen Sie die Diskette mit den Programmen der vorherigen Teile ins Laufwerk und geben folgendes ein:

EDITOR 12 L. WIPE L <RETURN>, **ED** <RETURN>, den Quelltext von SCR# 12, wenn Sie damit fertig sind <CONTROL>+<3>, **UE N L ED** <RETURN>, den Quelltext von SCR# 13, <CONTROL>+<3>, **UE N L ED** <RETURN>, den Quelltext von SCR# 14, <CONTROL>+<3>, **UE FH RAUS** <RETURN>, **12 LOAD** <RETURN> und **DEMO4** <RETURN> zum Starten der Demo.

Rainer Hansen

DEMOPROGRAMM

```
SCR# 12
0 \ Demoprogramm fuer ATARImagazin 5/92   Seite 1   RAI 28.02.1992
1 GRAFIK DEFINITIONS   DECIMAL
2 16 CONSTANT P/FELD
3  3 CONSTANT XY+
4 52 CONSTANT X0
5 48 CONSTANT Y0
6 X0 P/FELD 8 * + CONSTANT XU
7 Y0 P/FELD 8 * + CONSTANT YU
8 TBL ZAHLEN
9    56 C, 55 C, 54 C, 53 C, 52 C, 51 C, 50 C, 49 C,
A TBL BUCHSTABEN
B     97 C, 98 C, 99 C, 100 C, 101 C, 102 C, 103 C, 104 C,
C TBL UEBERSCHRIFT
D     83 C, 99 C, 104 C, 97 C, 99 C, 104 C, 98 C, 114 C, 101 C,
E     116 C, 116 C,
F -->

SCR# 13
0 \ Demoprogramm fuer ATARImagazin 5/92   Seite 2   RAI 28.02.1992
1 : FELD  ( Linie Reihe -- x y )
2    SWAP P/FELD * X0 + SWAP  P/FELD * MINUS YU + ;
3 : SCHWARZ  ( x y -- )
4    SWAP 1+ SWAP  1+ 0 FILL ;
5 : FAERBEN  ( -- )
6    9 1 DO   I 1- 2 MOD  DUP 7 + SWAP DO
7          I J FELD SCHWARZ   2 +LOOP LOOP ;
8 : RAHMEN  ( -- )
9    X0 XY+ - Y0 XY+ - XU XY+ + YU XY+ + BOX ;
A : GERUEST   9 P/FELD * 0 DO   X0 Y0 I + XU OVER LINE
B       X0 I + Y0 OVER YU LINE   P/FELD +LOOP ;
C : .ZAHLEN   8 0 DO
D       X0 11 - Y0 I P/FELD * + 4 + ZAHLEN I + 1 40 TEXT   LOOP ;
E -->
F

SCR# 14
0 \ Demoprogramm fuer ATARImagazin 5/92   Seite 2   RAI 09.03.1992
1 : .BUCHSTABEN   8 0 DO
2       I 0 FELD >R 8 + R> 8 +  BUCHSTABEN I +  1 0 TEXT   LOOP ;
3 : .KOPF
4    X0 P/FELD + 8 + 14 UEBERSCHRIFT 11 64 TEXT ;
5 : BESCHRIFTUNG   .ZAHLEN .BUCHSTABEN .KOPF ;
6 : BRETT   1 COLOR  GERUEST FAERBEN RAHMEN BESCHRIFTUNG ;
7 : DEMO4   GRAFIK EIN   14 DUP 710 C! 53272 C!
8    0 DUP 709 C! 53271 C!   RAM  BRETT  ROM ;
9 ♥
A
B
C
D
E
F
```

KLEINANZEIGEN

Der kostenlose Kleinanzeigenmarkt im ATARI magazin



Suche defekte XL/XE Hardware, sowie folgende Bücher: Profi-Buch; Prog. 6502 von Rodney 2 oder andere! Suche desweiteren Action-Modul! Holger Schmiedl, Tel.: 05474/1271 ab 18 Uhr!

Suche Kontakt zu XL/XE-Usern, die mit der Erika S 3004 drucken (Diskette oder Turbo-Kassette). Hartmut Flex, Schulstr. 32, O-8921 Kodersdorf 2.

Suche neuen oder gebrauchten, intakten Antriebsmotor für Floppy 1050. Steffen Höhne, Tivolistr. 12, O-6500 Gera.

Wer hilft mir? Habe Probleme mit Atari-Drucker 1029. Brauche deutsche Betriebsanleitung. Tel. 040/5711753.

Suche Spiele: 2010, MatterHorn Miner 2049er, Pirates of Barbary Coast. Auf Disk. Uwe Hauter, Gabelsbergerstr. 2-4, 6780 Pirmasens, Tel. 06331/44230 as 17 Uhr.

Verkaufe Orig. Disk: Taipei, Quick ED, Außerirdischen, Zador, Drag, Ballcracker; je Disk m. Anl. 10,-DM, keine Versandkosten. Volker Matzat, Wischhofkoppel 8, 2420 Süsel/Röbel.

Verkaufe 8-Bit System. Atari 800XE, 256K, 300,-DM, Floppy 2000, 300,-DM. Zubehör und original Software (30 Artikel) ab 5,-DM zu haben. Liste kommt auf Anfrage frei Haus. Andreas Hoba, Buchbergstr. 24, O-8802 Großschönau.

Suche Hardware XL/XE: komplett und funktionstüchtig (Computer, Floppy, Datenrecorder). Angebote bitte schriftlich an: T. Backa, E.-Abbe-Str. 31, O-6327 Ilmenau.

Farbdrucker "Okimate 20" für Atari-XL/XE mit Startexter und Zubehör für 900,-DM. Tel. (19-21 Uhr) 02041/60125.

Suche 800XL und 1050. Angebote mit Preis an Udo Schnittert, Talstr. 72, W-5650 Solingen 11.

Suche kostenlos oder zu geringem Preis ältere Happy-Computer-Zeitschriften mit Listings für Atari XL/XE. Angebot an Kristian Häring, Schubertstr. 24, 7068 Urbach.

Suche dringend Markt u. Technik-Verlags-Buch: "Ausgesuchte Atari-Programme mit Listings", auch leihweise, da Buch im Verlag vergriffen. Suche ferner Koala-Pad und Drucker 1027. Ralf Wietstock, K.-Kollwitz-Str. 3, 62 Wiesbaden, Tel. 503165

Suche Schaltpläne für 800 XL und Floppy 1050 und andere Hardwareideen. Marc Scheibein, Birkenweg 20, 7344 Gingen/Fils

Suche technisch und optisch einwandfreie Floppy Atari 1050. Angebot mit Preisangabe an Rudolf Klarner, Trojanstr. 6, O-2530 Warnemünde.

Suche Koala Pad oder Atari-Maltafel. Gerd Glaß, Bergstr. 22, O-1282 Schönow.

Suche Spiele und Kontakte im Raum München zwecks Informations- und Softwareaustausch. Spiele: Zybex, Koronis Rift, Draconus und sonstige Klassiker. Markus Altmann, Gautinger Str. 14a, 8033 Krailling.

Suche Software auf Disk, Module und Cassetten. Angebote an: S. Hofer, via ca di Ferro 7, CH-6648 Minusio/Schweiz.

Suche Atari-Magazine 1/87, 2/87 und 2/88. Holger Schinke, Schulstr. 3, O-4220 Leuna.

Suche Anwendungshilfen für Assembler und Disassembler (Literatur oder Erfahrungsaustausch). H. Alig, Waldsiedlung 26, O-6534 Tautenhain.

Suche Infos über Drucker XMM 801 sowie Treibersoftware dafür. Franko Krüger, Str. d. Völkerfr. 31, O-3250 Staßfurt.

Verk: Drucker Seikosha GP 550 AT komplett anschlußfertig für XL/XE & Software für 150,-DM, Datenrecorder 1010 30,-DM, div. Cass. Software (Liste anfordern). Frank Aporta, Hasengasse 12, 6238 Hofheim-3.

Suche Schaltplan für 800 XL Rev. D. Verkaufe Datenrec. XC 12, Preis VS. Tel. 09481/555. Wer hat einen 800XL im Raum Regensburg?

Suche Atari-Magazine ab Heft 3/87 - 10/89 komplett oder einzeln. Frank Belau, Dorfstr. Nr. 65a, O-7701 Seidewinkel.

Wer kann helfen? Orig. Cass. auf Disk Bruce Lee, Spy vs Spy 3, Head over Heels, Cohen's Tower + Cosmic Tunnels - suche auch Cass - Tauschpartner. K.H. Rasche, Willbeckerstr. 79, 4006 Erkrath 2.

Suche Lösung für Sereamis, Atlantis und Trolls. Suche Spiel "Ghost-Busters" auf Disk oder Kassette. Nico Lachmann, Groschstr. 1, O-6905 Jena/Göschwitz.

Suche deutsche Beschreibung für Atari Light-Pen. Zahle gut! Friedrich Grutza, Rudolf-Breitscheid-Str. 18, 3016 Seelze 1.

Centronics Interface II, NP 128,-, für 80,- VHB abzugeben. Centronics Druckerkabel, 1,80m lang, 15,-DM. Andreas Riedel, Konrad-Adenauer-Ring 38, 6200 Wiesbaden.

Schachcomputer Chess Champion Super System 3. Spielstärke bis 99. 99 Stunden möglich. 100,-DM VHB. Andreas Riedel, Konrad-Adenauer-Ring 38, 6200 Wiesbaden.

Wegen Komprimierung meiner Daten sind 160 Disks + 2 Boxen übrig. Abzugeben für 80,-DM. Andreas Riedel, Konrad-Adenauer-Ring 38, 6200 Wiesbaden.

Verkaufe: 600 XL + 64K + Floppy 1050 + Drucker 1027 + Casspl. 1010 + Colmon. Philipps CM 8833 + 2 Joysticks + umfangr. Software + Literatur an Abholer für DM 900,-. Tel. ab 17 Uhr: 02596/2590 - Kerutt.

Suche Plotter 1020, Maltafel, Koalapad, alles betriebsbereit. Angebote gegen Gebot an Tel. ab 16 Uhr 040/802569.

Verkaufe Atari Trackball 40,- (Porto inbegriffen). Werner, Chemnitz, Tel. 214409.

Suche dringend Adapter zum Anschluß des Monitors HYUNDAI. Jens Müller, Blumberger-Damm 194, O-1192 Berlin/M.

Suche Trackball von HOCO wie im ATARI-Magazin 6/87 beschrieben. Biete und suche Austausch von Anwenderprogrammen auf Diskette. Uwe Pelz, Fritz-HHeckert-Siedl. 47, O-9270 Hohenstein-Ernstthal.

Suche Floppy 1050 möglichst mit Erweiterung, sowie Antriebsriemen für 1050. Angebote an Uwe Vogel, Röllingsh. Dorfstr. 47b, O-9113 Claußnitz.

Suche Atari-Computer (alte Serie), sowie Zubehör (auch teilweise, z.B. Gehäuse, Platinen, etc.). Mario Lukas, Scharnweberstr. 118, O-1162 Berlin.

Komplette Systemauflösung. Liste anfordern bei: Dieter Schreck, Sinnweg 3, 6050 Offenbach.

Aufruf: Suche alles über BTX, zur Realisierung eines Decoders für unseren XL/XE. Also wer irgendetwas an Unterlagen wie CEPT-Standard usw. hat, sollte mit mir Kontakt aufnehmen. Mitarbeit erwünscht. M. Schlegel, Mengoderstr. 656, 4600 Dortmund, Tel. 0231/339991.

Suche Handbuch 130 XE und Info über 8-Bit Hardware. Wer hat Erfahrung mit dem DVC C-Compiler (PD 66) oder Drapper Pascal (PD 130) oder Kyan Pascal. M. Klughardt, Kulmbacherstr. 16, 8659 Untersteinach.

Suche: Tastatur für das XE-System. Meine ist leider defekt. Oder wo kann ich eine Tastatur nachkaufen. Angebote an: Frank Braun, Tel. 0511/2100520 ab 20 Uhr.

Erfahrungs- und Softwaretauschpartner gesucht. Gesucht wird Boulderdash 3. Albrecht Niekamp, Arnulfstr. 2, 4000 Düsseldorf, Tel. 0211/574313 nach 16 Uhr.

Suche: Original EPSON-9-Nadeldrucker, ATARI 1050 Laufwerk, ATARI 1020 Plotter. Suche außerdem folgende ICD-Module: MAC/65, R-Time-Clock und ACTION! Angebote an: Florian Baumann, Telefon 06173/62106 (ab 18.00 Uhr)

Anzeigenschluß für Kleinanzeigen

2.6.92

Bitte Postkarte verwenden

Neue Public Domain

Bitte beachten Sie unser PD-SUPERANGEBOT auf der Seite 35

Neue Preise: "Die Menge macht's"

PD-Ecke von Ulf Petersen

Public Domain Software gehört ohne Zweifel zu den am meisten verbreitetsten Softwaregattungen überhaupt. Gerade für den XL/XE hat dieser Zweig eine immens große Bedeutung. Um den Bedarf an Public Domain Software zu befriedigen und um zu zeigen, daß es noch jede Menge unentdeckte Software für unseren 8-Bitter gibt, stellen wir Euch heute wieder 9 neue PDs vor ...

MOVIE MONSTERS

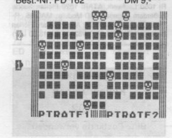
Da ist doch tatsächlich ein echtes Monster im Godzilla-Stil unterwegs und trampelt alles nieder, was nur niederzutrampeln ist. In diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle des Monsters und müssen versuchen so viel wie nur möglich zu zerstören. Klar, daß vielerlei Gegner wie Polizei und Militär Sie daran hindern wollen. MOVIE MONSTERS ist die PD-Umsetzung des EPYX-Klassikers MOVIE MONSTERS GAME.

Best.-Nr. PD 161 DM 9,-

ACTION GAMES #3

Von dieser Serie gibt es auch diesmal wieder einen neuen Teil. Wieder einmal befinden sich auf dieser Diskette einige MS-Spiele, die insgesamt alle ihr Geld wert sind.

Best.-Nr. PD 162 DM 9,-



DEMO MAKER

Heißersehnt, präsentieren wir diesmal den DEMO-MAKER, mit dem man seine eigenen Demos erstellen kann.



Zwar kann man keinesfalls den Komfort der DEMO MAKER auf anderen Rechnern, wie beispielsweise dem AMIGA, erwarten, aber für beeindruckende Vorspänne ist dieser DEMO MAKER immer wieder verwendbar.

Best.-Nr. PD 163 DM 9,-

TURBO 1050 EMULATOR

DIE Sensation für alle Besitzer einer SPEEDY vom COMPY-SHOP. Mit Hilfe dieser Diskette können Sie, so unglaublich das auch klingen mag, Ihre 1050 mit SPEEDY in eine 1050 mit TURBO (von B. Engl) verwandeln. Dazu wir die SPEEDY rein per Software völlig umprogrammiert. Aber keine Angst, spätestens wenn Sie Ihre 1050 aus- und wieder einschalten, hat der Spuk ein Ende und Sie haben wieder Ihre 1050 mit SPEEDY.

Selbst Programme wie das TURBO-DOS unterstützen die EMULATION. Der Unterschied ist kaum feststellbar.

Best.-Nr. PD 164 DM 9,-

Action Games #3



SANTA PARAVIA

Wer kennt nicht alles das legendäre KAISER, von dem es ja inzwischen auch einen Nachfolger gibt (KAISER II). Wußten Sie aber auch, daß es vor der kommerziellen Version von KAISER auch eine Ur-Version gab ? Nicht ? Nun, dann wollen wir das hiermit ändern. SANTA PARAVIA ist die offizielle Ur-Version von KAISER. Zwar hat sie natürlich nicht alle Grafiken, aber dennoch bietet es höchsten Komfort. Für jeden Fan von Wirtschaftssimulationen ist dieses Programm ein absolutes Muß !!!

Best.-Nr. PD 165 DM 9,-

BATTLE STATIONS

Action-Freaks werden bei dieser Diskette voll auf ihre Kosten kommen. Insgesamt 7 verschiedene Spiele, alle in qualitativ gutem Zustand, werden auf dieser Diskette geboten.

SPACE ATTACK: Verteidigen Sie Ihre Raumstation gegen die anfliegenden Asteroiden.

CAMBODIA: Versuchen Sie mit dem Hubschrauber möglichst viele Leute aus schwierigem Gelände zu retten.

STAR-CASTLE: Auch hier wird Ihre Raumstation angegriffen - wenn auch "nur" von feindlichen Schiffen. Vertei-

digung ist hier die beste Form des Angriffs.

LANDER: Sie müssen Sie mit Ihrem Raumgleiter auf der schwierigen Planetenoberfläche landen.



ESCAPE: Versuchen Sie mit Ihrem Schiff durch den immer dichter werdenden Asteroidengürtel zu entkommen.

PANZER: Dem bekannten VCS2600-Spiel nachempfunden. Versuchen Sie mit Ihrem Panzer den des menschlichen Gegners zu beseitigen.

SKYWARROR: Alarm im Weltall ! Wieder einmal ist es an der Zeit möglichst viele feindliche Shuttles zu beseitigen. Technisch gut gemachtes Ballerspiel.

Best.-Nr. PD 166 DM 9,-

EXPLORER II

Ein Kernreaktor ist außer Kontrolle geraten. Als Pilot eines der letzten Shuttles müssen Sie versuchen am Reaktor vorbei ins Freie zu entfliehen. Immer wieder eine neue Herausforderung.



Best.-Nr. PD 167
DM 9,-

LIGHT FLIGHT

Ähnlich dem bekannten LIGHTRACES (wenn auch hier nur in der 2D-Perspektive), kämpfen auch hier zwei menschliche Gegner gegeneinander.



Damit alles nicht so eintönig wird, werden verschiedene Territorien angeboten. Schließlich liegt darin mit einer der Hauptreize für diese Spielart.

Best.-Nr. PD 168 DM 9,-

PD-HIGHLIGHTS

DRAGON QUEST

Wieder einmal können wir Ihnen ein neues, wenn auch kleines Rollenspiel präsentieren. Sie sind ausgezogen, um Ehre und Reichtum zu ernten. Auf Ihrer Reise durch die verschiedenen Gegenden werden Ihnen aber zahlreiche Gegner begegnen. Wie auch immer Ihr Weg aussehen wird - durch die interne Anleitung wird Ihnen der Umgang mit diesem Rollenspiel sehr vereinfacht. Sollten Sie ein Fan von Roll enspielen sein, so sind Sie mit dieser PD-Diskette mit Sicherheit gut bedient.

Best.-Nr. PD 169 DM 9,-

Wieder einmal ein reichhaltiges Angebot mit vielen Highlights, nicht wahr?! Bis zur nächsten Ausgabe dann!!!

Ulf Petersen

Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

LIBRARY-DISKETTE 1

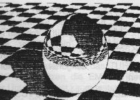
Für den Mega-Font-Texter

Hier ist die neuste Diskette mit 5 weiteren Mega-Fonts, einem Konvertierungsprogramm, mit dem man ATARI-Fonts in Mega-Fonts umwandeln kann, und weiteren Demobildern. Wer sich viel Arbeit ersparen will beim Selbsterstellen von diesen Fonts, sollte sich die Diskette unbedingt zulegen!

Best.-Nr. AT 194 DM 15,-

DISK-LINE 16

Noch nie gab es in dieser Software-Schatzkiste eine solche Fülle von wertvollen und unterhaltsamen Programmen wie in der DISK-LINE Nr. 16! PC-Anwender wissen sicher die Vorteile einer Autoexec.Bat-Datei zu schätzen, wobei mehrere Dos-Befehle nacheinander angearbeitet werden. Mit unserem **AUTOEXEC.BAT-Generator** haben auch die XL/XE-User die Möglichkeit, sich so eine Datei selbst zu erstellen, die viel Arbeit ersparen wird! **WELTZEIT 2** zeigt allen, die gern reisen oder ins Ausland telefonieren, wie spät es gerade dort ist und wo die Datumsgrenze liegt. Natürlich fehlen auch die Demos nicht: **LITTLE COLOR DEMO** zeigt eindrucksvoll, wie man Player zum Colorieren von Grafik einsetzt, die **MEET-DEMO** besticht hauptsächlich durch ihren starken Sound! Es ist immer wieder ärgerlich, wenn man ein Font für sein Programm sucht und erst alle nacheinander durchgehen muß. **FONTZEIGER** löst dieses Problem. Bis 4 Fonts gleichzeitig können angesehen und auch auf EPSON- und kompatiblen Druckern ausgedruckt werden! Und für die Anwender unter Euch, die Ihre Programme vor dem Zugriff anderer schützen wollen, gibt es **PASSWORT-INSTALLATION!** Eine oder mehrere Passwort-Abfragen können vor eine Maschinendatei oder auf einer Bootdisk installiert werden, wobei das Passwort so verschlüsselt wird, daß es auch mit einem Disk-Monitor nicht mehr lesbar ist! Zur Entspannung haben wir diesmal die Spiele **GLUECKSRAD** (dem TV-Glücksradspiel nachempfunden), **BREAKTHRU** (eine Breakout-Variante mit neuen und sehr hilfreichen Zugaben), **SPACERUN** (Hindernisrennen im Weltall) und das bunte Assemblerspiel **BETON PANIK** (hier können Sie sich als Betonmischer versuchen). Besonderes Plus dieser Ausgabe ist der **HATJIEF-EFFEKT**, der die Vervielfachung eines Players im DLI zusammen mit dem Regenbogeneffekt vorführt, und der **RAYTRACING-GENERATOR**, womit der XL/XE gegenüber den größeren Computern wieder beweist, daß auch er zu so etwas fähig ist: Eine Kugel auf einem Schachbrett kann in verschiedenen Auflösungen gezeichnet werden, wobei der Blickwinkel, Radius usw. und sogar die Oberfläche (z.B. Glas, Diamant usw.) frei bestimmbar ist! Aber das ist immer noch nicht alles: Das Hilfsprogramm **HEDEBI** rechnet jeweils eine Zahl (z.B. eine Dezimalzahl) gleichzeitig in Binär-und Hexadezimalzahl um und ermöglicht so einen schnellen Ueberblick über die meistbenutzen Zahlensysteme. Sehr nützlich ist auch der **EINTRAGUNGS-KALENDER**, bei dem man für jeden einzelnen Tag Notizen eintragen, abspeichern und auch ausdrucken kann. Zum Schluß noch zwei sehr gute Sounddemos: **AMORADA** und **TICO-TACO** zeigen jedem Musik-Freak, wie man auch in Basic dem XL/XE klangvollen Sound entlocken kann! Unbedingt zulegen, so eine Chance kommt so schnell nicht wieder! Also nichts wie los und die Schatzkiste heben!



Best.-Nr. AT 195 DM 10,-



Quick magazin 12

Mit dieser Ausgabe des Quick magazins beheben wir die **Speicherplatzsorgen** der Quick Programmierer. Rainer Caspary zeigt in der zweiten Folge seiner **Multiprogramming-Serie**, wie man auf dem 800 XL 42KB

lange Quick-Programme schreiben kann und wie es auf dem 130 XE sogar möglich ist 68(!) KByte für fertig compilierte Quick-Programme zu benutzen. Matthias Krutz zeigt wie man in Quick noch schneller **formatiert Zahlen** ausgeben kann.

Neu: Quick V2.1

Und von Harald Schönfeld stammt die neue **QUICK Version 2.1**, die hier als Update für alle Quick V2.0 User geliefert wird. Kleine Änderungen im Compiler und größere Änderungen in den Bibliotheken machen dieses Update zum echten Muß für jeden QUICK Programmierer. Ein neues Quick magazin das Sie sich unbedingt wieder holen sollten, und wie immer zum günstigten Preis.

Best.-Nr. AT 193 DM 9,-

QUICK Version 2.1

Endlich ist es soweit! QUICK liegt in einer neuen überarbeiteten Version 2.1 vor. Optimierte und neue Libraries, neue Demoprogramme und ein entwanzter Compiler machen den Einstieg in QUICK noch einfacher. Ein neues, ausführliches Handbuch verhilft allen BASIC-müden zum schnelleren Aufstieg in QUICK. Interrupts, schnelle Playerbewegung, Mausabfrage, digitalisierte Sounds - alles kein Problem. Und neuerdings ist sogar Multitasking möglich. Wer kann das sonst bieten? QUICK - die Programmiersprache für Leute die alles aus ihrem Atari herausholen wollen.

Best.-Nr. AT 53 DM 39,-

Zusatz-Set

für den WASEO-Publisher

Jetzt könnt Ihr richtig loslegen - das Zusatzset ist da! Mit über **120 Zeichensätzen und über 50 Fotos** wird das Gestalten eigener Arbeiten mit dem Publisher zum wahren Vergnügen. Für einen unglaublich günstigen Preis erhaltet Ihr drei Diskettenseiten mit der zusätzlichen Software, die man problemlos für sich selbst nutzen kann. Wer sich also eine Menge Arbeit ersparen und Vielfalt richtig nutzen will, sollte sich das Zusatzset unbedingt zulegen!

Best.-Nr. AT 186 DM 15,-

Neu: 5 Bilderdisketten

Auf 5 beidseitig bespielten Disketten bieten wir Ihnen eine umfangreiche Bildersammlung mit über 400 interessanten Motiven. Mit dieser Sammlung holen Sie noch mehr aus dem WASEO-Publisher heraus. Bilder kann man garnicht genug haben, denn ein Bild sagt manchmal mehr als Worte aus. Mit diesem Paket sind Sie nun auf fast alles vorbereitet.

Best.-Nr. AT 198 DM 25,-

3 tolle Games
☞ **Motel**
☞ **Reflex**
☞ **Zauberball**
auf der neuen
Player's Dream 2

Neus Quick V2.1 Handbuch

ACHTUNG: Für alle, die QUICK aus den älteren ATARI magazinen abgetippt haben, oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir Ihnen die Möglichkeit das neue Handbuch nachzubestellen.

Best.-Nr. AT 196 DM 9,-

Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12

Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird alles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin 12 zusammen.

Best.-Nr. AT 197 DM 16,-

The Laser Robot

Sie übernehmen die Rolle des Laser Robots und müssen in 20 Leveln Ihre Run- and Jump-Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Ziel ist es, in jedem Level die blinkenden Gegenstände einzusammeln, sich dabei aber nicht von den grünen



Monstern erwischen zu lassen, die man leider mit seinem Laser nicht erledigen kann. Doch Vorsicht: Es gibt auch noch andere Feinde.

Achja, nebenher läuft ja noch das Zeitlimit ab...

Das Titelbild ist schön farbig und sehr gut animiert, dazu wird auch eine Titelmelodie gespielt. Die Grafik während des Spieles ist recht gut, die Hintergrundgrafik wechselt von Level zu Level. Der eigene Roboter ist farbenprächtig und sehr gut animiert, was man von den schleimigen, grünen Monstern nicht behaupten kann...

Das Spiel macht eigentlich irren Spass. Fans von Run-and-Jump Games werden an diesem Spiel sicherlich begeistert sein.

Best.-Nr. AT 199 DM 29,80

Beachten Sie das Angebot auf S. 41

ATARI magazin - aktuelle Produkte - ATARI magazin

I/O Datenkabel

So manches defektes Datenkabel ist Schuld am Datenverlust und an fehlerhaften Kopien. Lange wurde vergeblich nach einem I/O Kabel auf dem XL/XE-Markt gesucht. Wir können Ihnen ab sofort in begrenzter Anzahl diese wichtige 13-polige Verbindung liefern. Ob als Ersatzkabel, zum Basteln, oder einfach als Reservekabel. Greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. RP 7 DM 16,-

Farbband für die 1029er

Sie haben einen Atari 1029 Drucker. Sehr gut, aber hat Ihr Farbband noch die Qualität, die Sie sich erwünschen. Nein? Dann haben wir für Sie genau das richtige. Wir liefern Ihnen für den 1029-Drucker die Farbbänder, die bisher sehr schwer aufzutreiben waren. Damit auch Ihre Druckwerke wieder die Qualität haben die sie verdienen, bestellen Sie jetzt Ihr Farbband.

Best.-Nr. RP 8 DM 19,-

Stehsammler

Ordnung muß sein, gerade jetzt da es das neue ATARI magazin wieder gibt. Wenn Sie Ihre Hefte immer im direkten Zugriff haben wollen: Wir helfen Ihnen mit einem Stehsammler aus stabilem Kunstoff. Am besten gleich bestellen.

Best.-Nr. RP 9 DM 9,90

Star LC 24-20/24

Nadel-Drucker

Die neue Generation. Das neue Modell ist ab sofort lieferbar. Steigen Sie jetzt um, es lohnt sich.

Druckgeschwindigkeit: max. 180 Zeichen/Sekunde

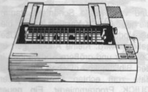
Druckerspeicher: 16 KB

Interface: Centronics (beachten Sie unser Paketangebot)

Handling: Papierfunktion, halbautomatischer Einzelblatteinzug, Traktor

Emulationen: Epson, IBM Proprinter XL24, NEC P6 (Grafik)

Machen Sie keine halben Sachen, man kauft nicht jeden Tag einen neuen Drucker. Mit diesem leistungsfähigen Drucker werden Sie viel Freude haben.



Best.-Nr. AT 181 DM 759,- (Mitglieder DM 739,-)

Centonics Interface II

Jeder, der einen Drucker mit Centronics-Schnittstelle (siehe LC 24-20) anschließen will benötigt dieses Interface.

Best.-Nr. AT 98 DM 128,-



Schnellübersicht über die neuen Produkte

Für Ihre Bestellung bitte beiliegende Bestellkarte verwenden

Produkt	Best.-Nr.	Preis
Quick magazin 12	Best.-Nr. AT 193	DM 9,-
Library Diskette 1	Best.-Nr. AT 194	DM 15,-
Disk-Line 16	Best.-Nr. AT 195	DM 10,-
Quick V2.1 Handbuch	Best.-Nr. AT 196	DM 9,-
Handb. + Quick mag. 12	Best.-Nr. AT 197	DM 16,-
5 neue Bilderdisketten	Best.-Nr. AT 198	DM 25,-
Laser Robot	Best.-Nr. AT 199	DM 29,80
I/O Datenkabel	Best.-Nr. RP 7	DM 16,-
Farband für 1029	Best.-Nr. RP 8	DM 19,-
Star LC 24-20	Best.-Nr. AT 181	DM 759,-/739,-
Paketangebot Star LC 24-20 + Centr. Interf.		DM 865,-/850,-
Stehsammler	Best.-Nr. RP 9	DM 9,90

Paketangebot

Star LC 24-20

und

Centronics Interface

Zum Komplettpreis von nur DM 865,- (Mitglieder 850,- DM)



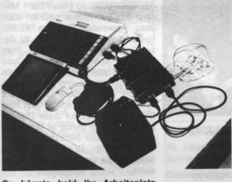
Bitte benutzen Sie für Ihre Bestellung die beigelegte Postkarte

Power per Post

Am Joystickport ist die Hölle los

Der AMC-Verlag bemüht sich seit geraumer Zeit, die Handhabung der Joystickports unseres Ataris komfortabler zu gestalten.

Der Port-Manager, ein Multifunktionstecksystem, ermöglicht mehrere Eingabegeräte am Joystickport anzuschließen. Das Geheimnis sind ein oder mehrere kleine schwarze Kästchen, die rundum mit Steckports bestückt sind. Diese Module sind in bestimmte Funktionsbereiche aufgeteilt: so gibt es den PORTTAUSCHER, das JOYPAD, das DREHREGLERSET und den MAUSSCHALTER (manuell und automatik). Der Sinn und Zweck des Ganzen liegt darin, daß das ewige Gestöpsel an den Joystickports aufhört. Man



So könnte bald Ihr Arbeitsplatz aussehen.

schließt eines dieser Module an und kann somit seine Maus, Maltafel, Joystick und sonstige Peripherie gleichzeitig anschließen. Unter anderem lassen sich auch die einzelnen Module zusammen stecken, welche dann wieder neue Kombinationsvarianten ermöglichen. Um nun auf die Funktionen der einzelnen Module einzugehen betrachten wir zuerst den Porttauscher.



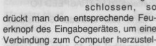
Der Porttauscher



Dieses Modul wird mit beiden Joystickports des Computers verbunden. Mit einem, auf der Oberfläche befindlichem Schalter, kann ein angeschlossener Joystick oder ein Modul wahlweise zwischen Port 1 + 2 geschaltet werden.

Der Mausschalter

Den Mausschalter gibt es in zwei Ausführungen. Die einfache und günstigere Version kann manuell mittels eines Schalters, zwei Ports wahlweise auf einen legen. Somit kann eine Maus und ein weiteres Eingabegerät angeschlossen werden und ist je nach Gebrauch zuschaltbar. Die Automatikversion ist die komfortablere Art der Schaltung. Ist ein Joystick und eine Maus angeschlossen, so drückt man den entsprechende Feuerknopf des Eingabegerätes, um eine Verbindung zum Computer herzustellen.



Der Joypad

Beim Joypad befinden sich Taster auf der Oberfläche, die einen Joystick simmulieren, außerdem besteht die Möglichkeit einzelne Steuerfunktionen der Automatik zu übergeben, wie zum Beispiel ein Dauerfeuer oder eine Zeitlupensteuerung. Die einzelnen Funktionen sind untereinander, sowie zwischen Stick1 und Stick2 umschaltbar.

Das Drehreglerset

Das letzte Modul beinhaltet zwei Drehregler die wahlweise auf die Eingänge Paddle1 und Paddle2 gelegt werden können. Manche Spiele lassen sich auch mit Drehreglern spielen, wie z.B. ARKANOID, bei dem es empfehlenswert ist auf diese umzusteigen, da man schneller und leichter steuern kann.

Zusammenfassend noch einmal. Die Module lassen sich untereinander zusammenstecken. Verschiedene Steckvarianten ergeben neue Möglichkeiten. Mehrere Eingabegeräte gleichzeitig an einem Port anschließbar, wahlweise Zuschaltung, keine negative Beeinflussung untereinander.

Der Preis je Modul liegt ca. zwischen 39,- und 59,- DM. Eventuell notwendige Kabelverbindungen werden extra berechnet.

Diese Module sind auch auf anderen Computern einsetzbar. Dazu gehören : Atari ST, Amiga, C64, Amstrad PC und die VCS-Spielkonsole.

Nähere Infos bei : AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.

Peter Eilert

XF DUAL DISK UPGRADE

XF DUAL DISK UPGRADE

Wer kennt nicht folgendes Problem: Da hat man sich jahrelang eine beachtliche Softwaresammlung (vor allem PD) zusammengekauft und bekommt dann aufgrund der 5 1/4" Diskettenberge irgendwann Platzprobleme, verliert den Überblick etc.! Von den üblichen langen Ladezeiten wollen wir hier lieber erst gar nicht reden.

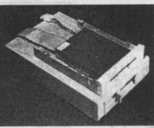
Jetzt gibt es jedoch auch in Deutschland eine sensationelle Erweiterung, die in den USA entwickelt wurde und sich schon dort HUNDERTFACH im Einsatz befindet: Die Rede ist vom neuen XF DUAL DISK UPGRADE.

Es handelt sich hierbei um eine Erweiterung, die dem ATARI-Laufwerk XF551 von ATARI ein 3.5"-Laufwerk (720 KB - wie beim ATARI ST) hinzufügt, wobei die XF an sich immer noch seine alten Funktionen weiter wahrnehmen kann - sogar mit einigen Verbesserungen. Bekanntlich handelt es sich bei den 3.5"-Laufwerken ja um den neueren und kompakteren technischen Standard, der beim ST, AMIGA oder PC schon seit einiger Zeit rege verwendet wird. Die Speicherkapazität einer einzigen 3.5"-Diskette entspricht dabei der von ca. DREI VOLLEN BEIDSEITIG bespielten 5 1/4"-Disketten im Medium-Density-Format. Schon hier läßt sich erkennen, welche überaus interessanten Vorzüge diese Erweiterung zu bieten hat.

Gehen wir jedoch der Reihe nach vor und fangen mit dem Einbau an, um die Erweiterung vorzustellen.

Der Einbau selbst gestaltet sich als einfach, vor allem wegen der ausführlichen DEUTSCHEN Anleitung. Nachdem man das Gehäuse der XF aufgemacht hat, müssen lediglich neun Kabel an einige Pins von zwei Chips auf der Laufwerksplatine angelötet, der Betriebssystemchip gegen einen neuen ausgewechselt und zwei Kabelverbindungen umgeändert werden. Voila! Das wäre es dann auch schon. Danach baut man das ganze dann nach einem kleinen (erfolgreichen) Funktionstest wieder zusammen. Sollte man sich den Einbau jedoch nicht selbst zutrauen, so kann man diesen jederzeit durch den deutschen Distributor dieses Upgrades durchführen lassen. Das 3.5"-Laufwerk von SONY, das ja mitgeliefert wird, kann man bequem auf der Gehäuseoberfläche, der XF befestigen. Nach dieser "Hürde" kann man sich nun dazu gratulieren der glückliche Besitzer eines zusätzlichen 3.5"-Laufwerkes für den XL/XE zu sein. Angesprochen wird es immer als die nächsthöhere Laufwerksnummer von der XF551 aus. Wenn die XF also als Laufwerk Nummer 1 gehandhabt wird, besitzt das 3.5"-Laufwerk die Nummer 2.

Was das XF DUAL DISK UPGRADE nun zu bieten hat, hört sich äußerst interessant an:



- behebt Inkompatibilitäten mit kommerzieller Software
- neues Betriebssystem
- unterstützt ULTRASPEED I/O
- kann IBM und/oder ST-Disketten lesen
- kompatibel mit 40 oder 80 Tracks-Laufwerken
- beseitigt nahezu alle Rekonfigurationsprobleme mit der Schreibdichte

Äußerst interessant ist dabei die Möglichkeit IBM- oder ST-Disketten lesen zu können. Das wurde natürlich sofort ausprobiert. Verwendet wurde dabei einfach eine ST-Diskette mit PD-Software (Bilder + Texte). Lädt man nun das mitgelieferte ST/PC-Konverterprogramm, kann man nach Herzenslust die Disketten von der ST-Diskette laden, auf dem Bildschirm darstellen lassen oder auf einer 5.25" oder 3.5"-Diskette im XL/XE-Format abspeichern. Sogar an eine Konvertierroutine für die verschiedenen Textformate wurde gedacht. Ist diese Konvertierung abgeschlossen, kann man sich nun die Texte jederzeit von einem XL/XE-Texteditor ausdrucken oder darstellen lassen. Noch interessanter ist natürlich die Möglichkeit Bilder auf den XL/XE zu übertragen. Auch dieses haben wir ausprobiert. Zwar haben die Bilder nach der Übertragung und der eigenen Konvertierung nicht mehr so viele Farben wie vorher auf dem ST, aber immerhin ist es eine Möglichkeit dem XL zu einem größeren Bilder-Spektrum zu verhelfen. Besitzer eines STs oder PCs dürften also schon jetzt wahrscheinlich brennendes Interesse an diesem XF UPGRADE äußern !

Natürlich ist das noch nicht alles, was das UPGRADE zu bieten hat ! Man kann das 3.5"-Format natürlich auch dazu verwenden Files im XL/XE-Format darauf abzuspeichern, da diese Diskettenart ja viel mehr Platz bietet als eine 5.25"-Diskette. Dazu formatiert man eine 3.5"-Diskette vom mitgelieferten und komfortablen MYDOS aus, welches ja DOS 2.x kompatibel ist, und schon kann man Dateien jeder Art auf diese Diskette speichern. Platz genug ist ja vorhanden mit den über 2400 (zweitausendvierhundert!!!) DOUBLE-DENSITY Sektoren, die einem die 3.5"-Diskette bietet.

Selbstverständlich arbeitet die XF nachwievor auch wie ein ganz normales 5.25"-Laufwerk, so daß man also praktisch sagen könnte, daß man aus einem Laufwerk gleich zwei gemacht hat.

Übrigens: Das mitgelieferte 3.5"-Laufwerk ist eventuell auch später wieder verwendbar, wenn man auf ST oder PC umsteigen möchte. Das Geld an sich ist also in jedem Fall gut investiert. Wer bereits ein 3.5"-Laufwerk besitzt, kann bei uns auch eine billigere Spezialversion des XF DUAL

News rund um den Atari

DISK UPGRADEs ohne das SONY-Laufwerk bestellen (auf Anfrage).

FAZIT: Das XF DUAL DISK UPGRADE ist eine der Erweiterungen, denen in Deutschland eine grosse Zukunft bevorsteht. Wer es einmal in Aktion sieht, wird es nicht mehr missen wollen, aufgrund der sehr vielen Möglichkeiten und des kompakten Formats. Wer eine XF551 sein Eigen nennt, sollte noch heute diese Erweiterung bestellen.

Preis: 289.- DM inkl.: 3.5"-Laufwerk, neuem Betriebssystem, Software, MYDOS 4.5, deutscher Anleitung und Steckverbindungen.

Ulf Petersen

Best.-Nr. AT 201 DM 289,-

Kommunikationsecke

Wir suchen interessante Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke.

Schreiben Sie uns, welches Thema Sie brennend interessiert.

Videofilmverwaltung

EIKO-Soft informiert! Alle diejenigen unter Ihnen, die eine Videofilmverwaltung V 2.5 mit AMC-Verlag (User-Soft) Label haben, können aufatmen! Die Version 2.6E ist erhältlich.

Der Kopierschutz wurde entfernt, eine neue Sortierroutine programmiert und die Programme laufen jetzt auf den Revisionen 'B' und 'C' fehlerfrei. Wer seine alte Version eintauschen möchte, kann dies jetzt tun.

Umtauschaktion

Einzige Voraussetzung: Einsendung des kompletten Orginals und 6.40 DM Bar, Scheck oder in Briefmarken. Die neue Videofilmverwaltung wird mit einem ausführlichem Handbuch und Beispiel-Datei (extra Disk) geliefert.

Einsendungen an EIKO-Soft, Peter Kosch, Bramdelle 7, W-5600 Wuppertal 2

News News News

Für den im Heft angesprochenen Portmanager des AMC-Verlags, ist ein Physiklabor in Arbeit. Steckbare Sensoren und Erweiterungen, für die bereiche Thermo, Akkustik und Optik sind geplant. Desweiteren soll das Atarisystem zum Mess- und Testgerät für Wiederstandswerte, Transistoren, Dioden und Digitaltechnik erweitert werden.

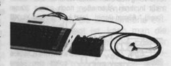
Update
CARILLON PRINTER

Mittlerweile gibt es ein Update für den CARILLON PRINTER. Aus diesem Grund wurde von CDI ein Patcher entwickelt, der zum Selbstkostenpreis von DM 0,50 und einem frankierten Rückumschlag angefordert werden kann. Mit dem Patcher kann der CARILLON PRINTER problemlos selbst auf die aktuelle Version 2.49 gebracht werden, ohne daß Sie auch nur einen Tag auf Ihr Programm verzichten müssen. Erhältlich ist der Patcher exklusiv bei

CDI Eschborn Florian Baumann, Schöne Aussicht 56, W-6236 Eschborn 2

Stereobluster

Der AMC-Verlag hat ein Pseudo-Stereo-Interface für den XL/XE entwickelt. Dieses Interface wird an der Monitorbuchse des Atari angeschlos-



sen und ermöglicht eine Verbindung mit einer Stereoanlage. Ich war bei einer Vorführung dabei, erste Ergebnisse waren beeindruckend.

Es ist keine spezielle Soundprogrammierung erforderlich, und funktioniert mit jedem Sounddemo. Durch die Arbeitsweise und geschickte Frequenztrennung wird ein Stereoeffekt erzeugt. Neue und ungeahnte Möglichkeiten der Soundprogrammierung stehen bevor.

Der Preis wird sich um DM 90.- einpendeln.

In der nächsten Ausgabe werden wir ausführlich davon Berichten.

- Schlagzeilen - Schlagzeilen - Schlagzeilen -

Ab sofort hat Power per Post die Exclusiv-Vertriebsrechte für folgende Spiele: **Monster Hunt, Gigablast und Laser Robot.**

Daher machen wir Ihnen bis zum 30.6.92 folgendes Sparangebot:

Monster Hunt	**Best.-Nr. AT 192**	**DM 24,-**
Gigablast	**Best.-Nr. AT 162**	**DM 24,-**
Laser Robot	**Best.-Nr. AT 199**	**DM 24,-**

Folgende Programme laufen nicht mit der Floppy 2000:

Diskmaster, MS-Copy und Ultracopier

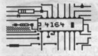
Der Ultracopier läuft nur mit Speedy- oder Happyerweiterung

Der AMC-Verlag bietet eine spezielle Print Star II/R-Version für den Drucker Präsident von Robotron an.

256 KB RAMerweiterung

Für alle Atari XL/XE ab 64KB

Bei dieser RAMerweiterung handelt es sich um eine völlig neu entwickelte Variante. Die Platine mißt in ihren Ausmaßen noch ganze 30mm (breit) * 68mm (lang). Jetzt können alle XL/XE User in den Genuß einer RAMerweiterung kommen. Es spielt also keine Rolle mehr, welchen Typ der Reihe XL/XE Sie besitzen. Beim 130 XE kann sogar weiterhin auf die 64KB zugegriffen werden. Das Bibo-Dos wird auch gleich mitgeliefert, so daß Sie diese Erweiterung sofort nutzen können. Außerdem ist die RAMerweiterung 130XE aufwärtskompatibel, so daß Programme, welche den zusätzlichen Speicher der XE-Computer nutzen, nun auch auf Ihrem XL unter XE-Bedingungen laufen. Für den Einbau der Ramdisk sollten Sie allerdings ein wenig Erfahrung mit dem Lötkolben mitbringen. Auf jedenfall legen wir Ihnen eine gute Adresse bei, dort können Sie die RAMerweiterung für nur DM 30,- einbauen lassen.



Best.-Nr. 143 DM 149,-

Speedy 1050

Geschwindigkeit ist keine Hexerei

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiters Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110 DM 99,-

Centr.Interface II

Jeder der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem, da alle Drucker und Programme voll unterstützt werden. Treibersoftware wird mitgeliefert. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98 DM 128,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatiern, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-
Best.-Nr. AT 155 PC-Vers. DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150 DM 24,90

Floppy 2000 - II

Die zweite Generation!

Mittlerweile ist die Floppy 2000 ein Jahr alt, feiert also den jüngsten Geburtstag. Da die Floppy in diesem Jahr nicht nur verkauft, oder einfach nur ein Jahr älter, sondern auch im Laufe der Zeit ständig verbessert wurde, steht nun die interessante Neuigkeit ins Haus: das Betriebssystem der Floppy 2000 wurde komplett überarbeitet. Herausgekommen sind eine Reihe verbesserter Leistungen. Neben den bekannten Leistungsmerkmalen wie höchste Arbeitsgeschwindigkeit, echte Double Density und hohe Kompatibilität gibt es nun weitere Leistungsmerkmale:

1. Qaud Density 360 KB voll XF551 kompatibel,

2. 360 KB High-Speed Kopierer aus dem ROM und

3. ist das Floppy Setup ebenfalls im ROM der Floppy enthalten.

Die ROM-Software wird einfach gebootet, indem der Floppyhebel beim Einschalten des Computers geöffnet bleibt. Weiterhin bietet der Hersteller auch eine Garantie von einem Jahr. Ausgeliefert wird nun auch ein ausführliches deutsches Handbuch mit echtem Insiderwissen zur Floppy 2000. Nebenbei wurde selbstverständlich die Verarbeitungsqualität der Laufwerke erheblich gesteigert. Wieviel teurer ist nun die Floppy 2000? Genau DM 0,00. Richtig, der Preis ist im Gegensatz zur Leistung nicht gestiegen.

Best.-Nr. AT 111 DM 429,-

ACHTUNG

In der Floppy 2000 ist bereits die Hardwareerweiterung

SPEEDY 1050 integriert

Update-Kit

Die gute Nachricht für alle Floppy 2000 Besitzer. Alle Laufwerke können mittels eines Update-Kit auf die neuen Leistungsdaten getrimmt werden. Einfaches Austauschen von zwei Bauelementen, von jedem Laien durchführbar, und Ihre Floppy 2000 ist wie verwandelt. Der Update-Satz enthält neben einem Eprom, Gal und ausführlichem Handbuch, eine weitere Systemdiskette.

Best.-Nr. AT 169 DM 39,-

Mega-Font-Texter

Mit diesem Programm kann man ein beliebiges Standard-Bild (62 Sektoren) in Gr. 8 mit qualitativ hochwertigen Fonts beschriften, von denen einige sogar noch die von PRINT SHOP übertreffen. Es handelt sich dabei um Zeichensätze, die über die gewöhnliche 8x8-Matrix hinausgehen und wie eine Proportionalschrift funktionieren. Voraussetzung ist ein 800 XL/XE oder 130 XE und eine Diskettenstation.

Hat man das Hauptprogramm geladen, erscheint im oberen Drittel des Bildschirms das Hauptmenü. Darunter befindet sich die Bildfläche. In der obersten Zeile steht der Name des aktuellen Fonts. Im Menü selbst kann man folgende Funktionen aufrufen:

CLEAR: Löscht nach Rückfrage den gesamten Bildschirm.

FONT: Laden eines Mega-Fonts, der immer den Extender MFD hat.

STYLE: Je nachdem, welche Zahl man hier eingibt, kann man den Schriftstil ändern. So ist invers, Hohl-, Schatten- und Fettdruck möglich oder die Ausgabe im ODER- / AND- und EXOR-Modus (die ersten zwei sind nur für Überlagerungen der Zeichen wichtig).

ITALIC: Zum Kursivschreiben, wobei der Kursivgrad frei wählbar ist.

UNTERLINE: Setzt die Stärke des Unterstreichens fest (schmal oder breiter).

GAP: Hier kann man die Breite der Abstände zwischen den einzelnen Zeichen bestimmen.

SPACING: Zur Bestimmung der Breite des Leerzeichens, das durch die Leertaste erzeugt wird.

MARGINS: Die Ränder erscheinen in der Bildfläche als gerade vertikale Striche, die man auch versetzen kann. Beide Ränder müssen aber einen Mindestseitenabstand von 8 Pixeln einhalten. Der Rand erscheint nicht bei der Abspeicherung.

UNLDIS: Setzt den Abstand von der Unterstreichlinie zum Buchstaben fest.

NXLINE: Zum Festsetzen des Abstandes zur nächsten Zeile.

DISK: Ruft das Diskettenunter-menü auf. Man kann hier das Bild laden oder speichern, ein Koala-/Maltafelbild laden, Formatieren (in Mittlerer Dichte) und das Directory der Diskette aufrufen.

QUIT: Beendet nach Rückfrage das Programm.

Mitgeliefert werden fünf Fonts, die auch das "ß" beinhalten. Die Punkte der Sonderzeichen werden durch einen speziellen Tastendruck erzeugt, so daß die deutschen Umlaute berücksichtigt werden. Der Cursor ist ein vertikaler Strich in der aktuellen Fontgröße. Man kann ihn entweder Pixel- oder Zeilenweise bewegen.

Es ist auch möglich, Zeilen oder Buchstaben nachträglich einzufügen. Die Cursorsteuerung erfordert jedoch etwas Übung, und wenn der Cursor am Zeilenende angelangt ist, springt er nicht automatisch zur nächsten Zeile, sondern es muß erst Return gedrückt werden, was ich etwas umständlich finde. Das Zeichenlöschen durch Delete geht zwar ganz gut, ist aber etwas zu langsam.

Praktisch ist die Proportionalschrift, bei der jedes Zeichen nur soviel Platz braucht, wie es tatsächlich groß ist. Nach etwas Einübung kann man mit dem Editor ganz gut umgehen.

Was ist aber nun, wenn man selbst einen Mega-Font erstellen will? Der Autor liefert dazu zwar keinen eigenen Font-Editor mit, aber erklärt genau, wie man dazu vorgehen muß: Man braucht ein Malprogramm in Gr. 6 oder 7 oder 8, zeichnet den kompletten Zeichensatz und schneidet jeden Buchstaben mit dem mitgelieferten Konvertierungsprogramm aus. Jeder Font besteht aus 2 Teilen: Einmal die Grafik selbst (jeder Buchstabe ist dabei praktisch ein kleines Gr.6-Bild) und einmal einen Discriptor, das ist ein String, in dem die Position, Breite und Höhe der Buchstaben steht. Genau das legt man mit dem Konvertierungsprogramm fest, und nachdem man auch das Bild mit dem Zeichensatz konvertiert hat, kann man den neuen Zeichensatz einsetzen. Da der Vorgang nicht gerade einfach ist, bietet der Autor eine zusätzliche Library-Disk mit neuen Fonts an, die man sich extra zulegen kann.

Außerdem ist auf der Diskette noch ein Programm, das aus den Kleinbuchstaben Großbuchstaben macht, und eines zum Ändern des Discriptors. Da die Zeichenhöhe einheitlich festgelegt ist, kann man die Buchstaben nicht beliebig größer oder kleiner schalten. Da das Programm mit Proportionalschrift arbeitet, ist es manchmal nicht ganz einfach zu Löschen, wenn das zuletzt geschriebene Zeichen schmaler war als die davor geschriebenen. Dieser Nachteil wird aber durch die Platzersparnis und Einfügemöglichkeit wieder wettgemacht.

Hier nochmal die Vor- und Nachteile im Überblick:

VORTEILE:

* Hochqualitative Fonts
* Reicht über die 8x8-Matrix hinaus
* Viele Möglichkeiten der Stilveränderung
* Verwendung von Standardbildern möglich.

NACHTEILE:

* Fonts nicht vergrößer- / oder verkleinerbar
* Kein Fonteditor zum Fonterstellen
* Nur Strichcursor

Der Mega-Font-Texter läßt sich z.B. hervorragend für Überschriften oder Titelbilder verwenden. Da er mit Standardbildern arbeitet, kann man z.B. eine Kopfzeile für eine Zeitungsseite oder eine Schlagzeile mit einem der großen Fonts entwerfen und die Seite dann im WASEO-Publisher weiterbearbeiten.

Für DTP-Fans und Grafikfreunde ist dieses Programm überaus interessant und empfehlenswert.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 182 DM 29,80

Print Universal

Neues Futter erwartet alle Besitzer eines 1029-Druckers mit einem neuen Programm von PPP. Die Rede ist von Print Universal. Pate war wohl wieder einmal der Klassiker "Print-Star" vom AMC-Verlag. Nun hat sich ein pfiffiger Programmierer hingesetzt und dieses Programm so gut es eben geht für 1029 Drucker umgesetzt.

PRU ist eine Hardcopy, mit der man GR.15-Bilder, ähnlich wie beim Print-Star, schattiert ausdrucken kann. Dafür stehen sogar acht (!) verschiedene Graustufen bereit, die man frei anwählen kann. Dies ist aber in den seltensten Fällen nötig, da das Programm die Graustufen beim Einladen eines Bildes selber erkennt.

Schattierungen

Mit PRU ist die Möglichkeit des schattierten Ausdrucks erstmals auch in der Größe einer normalen GR.8-Hardcopy gegeben (auf 1029). Eine spezielle Routine ermöglicht den Bildschirm in der Größe eines Diskettenlabel bzw. einer Spielkarte auf Papier zu bannen. Das ist allerdings mit Qualitätsverlusten verbunden, da die Bilder in eine geringere Auflösung umgerechnet werden.

Haben Sie sich nicht auch schon einmal gewünscht, ein Titelbild eines bestimmten Spieles an die Wand zu heften? Kein Problem? PRU beherrscht auch die Postergrößen A3 und A2. Das Bild wird dann in Etappen gedruckt, die einzelnen Hardcopies klebt man zusammen: Voilà - So einfach ist das.

Besitzer des neuen VIDIG 3000 werden sich freuen, daß es nun auch endlich eine Hardcopy für digitalisierte Bilder gibt. Zwar kann man diese nur in A4 ausdrucken, aber die Ergebnisse können sich sehen lassen. Ich habe es gleich mal mit der "Schönen unter der Dusche" probiert, die auf einigen Disketten herumgeistert und eine Hardcopy von Ute Koschs Gesicht (zu finden auf dem BAB 4) ist auf dem Papier fast so schön wie das Original.

Wunder darf man nicht erwarten: Da PRU in Turbo-Basic geschrieben und dann compiliert wurde, sind die Druckzeiten ähnlich denen des Print-Star. Eine DIN A4-Seite dauert zwischen 8 und 10 Minuten. Die Druckqualität hängt vom Farbband ab. Leider schmiert der 1029 immer etwas. In der Anleitung wird nun die Empfehlung gegeben, auf das Farbband zu verzichten und mit Durchschlagpapier zu arbeiten . Es entlastet den Drucker, spart Geld und die Ergebnisse brauchen sich nicht vor EPSON-Hardcopies zu verstecken.

Über die Standard-Funktionen einer Hardcopy hinaus bietet PRU noch zwei Programme mit denen man Bilder und Zeichensätze aus anderen Programmen übernehmen kann. Damit ist es sogar möglich, Ausdrucke von bestimmten Szenarien anzufertigen. EPSON-Besitzer können die Bilder abspeichern und mit anderen Hardcopies (z.B. Print-Star) bearbeiten.

Ein Zeichenprogramm zum Ausbessern wird auch mitgeliefert. Dieses wird fast vollständig über den Joystick bedient und ist besser, als die meisten PD-Lösungen.

Erstklassige Hardcopies

Kommen wir zur Bewertung: Die Hardcopies sind wirklich erstklassig. Die Qualität, die der ATARI 1029 zu Papier bringt, ist wohl kaum noch zu übertreffen. Hier gebe ich PRU volle 15 Punkte. Etwas von Mängeln behaftet ist die Bedienung. Zwar hat sie sich gegenüber der mir ebenfalls vorliegenden Urfassung um ein vielfaches verbessert, aber mehr als 9 Punkte mag ich nicht dafür vergeben.

Als gute Idee rechne ich es dem Autor an, daß er ein kleines Spiel mit auf die Diskette kopiert hat. Dieses Spiel macht zwar Grafisch nicht viel her, reizt aber dennoch, eine kleine Zusatzrunde einzulegen.

Testnote: Gut bis Sehr Gut.

Florian Baumann

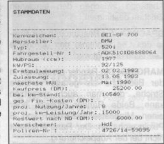
Best.-Nr. AT 202 DM 29,-

KrIS-Test

KrIS heißt "Kraftfahrzeug-Informations-System" und ist zum Überwachen der Autokosten geschrieben worden. Der Autor ist derselbe, der schon FiPluS programmiert hat. Mit KrIS kann man für bis 10 Kraftfahrzeuge die Betriebs- und Kapitalkosten erfassen und auswerten, und zwar für den betrieblichen wie auch für den privaten Bereich. Auch für eine einmalige Analyse kann man es verwenden. Vorausgesetzt wird ein XL/XE mit 64 k RAM und eine Diskettenstation sowie der Besitz des Turbo-Basic-Interpreters. Daten lassen sich auf allen EPSON- und kompatiblen Druckern ausdrucken.

Die Arbeitsweise ist dank der Menüführung relativ einfach. Zuerst müssen die Stammdaten eingegeben werden, d.h. Anzahl der zu verwaltenden Autos, deren Kaufpreis, voraussichtliche Nutzungsdauer usw. Nach Eingabebeendigung kann man sich die Daten nochmal zeigen oder ausdrucken lassen.

Dann kann man die Kosten eingeben. Dafür sind drei Eingabemasken vorgesehen, dies sind: Fahren/Tanken, Ölverbrauch und andere Kostenarten. Die Eingabe Fahren/Tanken umfaßt Datum, Betrag, Liter, gefahrene Privat-km und Dienst-km. Wenn Werte für Liter und km vorliegen, rechnet KrIS auch den Durchschnittsverbrauch/100 km aus und zeigt ihn an.



STAMMDATEN

Kennzeichen:	BEI-SP 700
Hersteller:	BMW
Typ:	520i
Fahrgestell-Nr :	ADK51OXD8588064
Hubraum (ccm):	1977
kW/PS:	92/125
Erstzulassung:	02.02.1983
Zulassung:	13.05.1983
naechste HU:	Mai 1990
Kaufpreis (DM):	25200.00
bei km-Stand:	10540
ges. Fin.-Kosten (DM):	
proj. Nutzung/Jahre:	8
proj. km-Leistung/Jahr:	15000
Restwert nach ND (DM):	6000.00
Versicherer:	HdI
Policen-Nr :	4726/14-59895

Beim Ölverbrauch ist es etwa ähnlich. Hier rechnet KrIS den Ölverbrauch in 1/1000 km seit dem letzten Ölwechsel aus. Für jedes Fahrzeug sollten

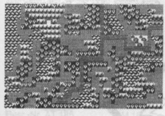
diese Daten getrennt eingegeben werden, da es sonst passieren kann, daß das Programm falsche Verbrauchsangaben ausgibt.

Alle weiteren Kostenarten kann man unter "Sonstige Kostenarten" eingeben, wobei die Eingabe eines Textes von bis zu 29 Zeichen möglich ist, der diese Kosten erklärt. Die zuletzt eingebenen Daten lassen sich wie die Fahrzeugdaten auch auf einem Drucker ausgeben.

Schließlich kann man die Daten auswerten lassen. Dabei werden die absoluten, aufgelaufenen Ausgaben und Verbrauchswerte, die prozentuale Verteilung der Ausgaben für die einzelnen Kostenarten bezogen auf die Gesamtausgaben und die Betriebs-und Kapitalkosten (Abschreibungen, Finanzierung) sowie die Gesamtkosten als absolute und spezifische Werte ermittelt. Voraussetzung ist natürlich, daß die Daten auch vorliegen. Werden sie nicht mehr gebraucht (z.B. wegen Verkauf des Fahrzeugs), kann man sie löschen.

Fazit: KrIS ist ein umfangreiches Programm mit vielen Möglichkeiten zur Erfassung und Auswertung der Kraftfahrzeugkosten. Neben dem ausführlichen Handbuch werden Beispieldateien mitgeliefert, die einen schnellen Überblick über die Ergebnisse der Arbeit mit KrIS geben. Für Gelegenheitsfahrer ist dieses Programm sicher weniger interessant, Vielfahrer werden es jedoch sehr gut gebrauchen können. Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 183 DM 24,90



Phantastic Journey II

PHANTASTIC JOURNEY II

Juchheißa dachte ich. Endlich gibt's den zweiten Teil von dem Spiel, das mich von der Gattung Rollenspiele vollkommen überzeugt hat. War Phantastic Journey I noch ein Rollenspiel-Einsteiger-Spiel, so erhält man mit dem zweiten Teil ein vollkommenes neues Programm, das auch schwieriger gestaltet wurde und jetzt schon internationalem Standard gerecht wird. Doch fangen wir erst mal ganz von vorne an:

Nachdem Sie im ersten Teil (hoffentlich) den bösen Zauberer Rumbarak aus seinem Schloß vergrault haben und den magischen Stab gerettet haben werden Sie nun zum neuen Herrscher über das Land jenseits des großen Wassers erkoren.

Da Sie leider noch ein wenig unerfahren sind, wird Ihnen das Stabteil auch gleich wieder abgeluchst. Sie machen sich also sofort auf die Suche nach dem Stab. Dabei verschlägt es Sie in ein fremdes Land mit merkwürdigen Kreaturen. Ihnen blieb keine andere Möglichkeit, als Ihre Suche, in diesem Land anzufangen, da sich gerüchterweise der Dieb dort aufhalten soll.

Wenn man den Character des ersten Spieles bereits gewöhnt ist, kann man sich mit einem mitgeliefertem Programm den alten Character auf das aktuelle PJ-Format bringen.

Will man sich lieber einen neuen Character schaffen, so werden die Punkte auf die verschiedenen Fähigkeiten nicht mehr per Zufall verteilt, sondern man kann 55 Punkte selbstständig auf die sechs Fähigkeiten verteilen.

Bootet man die Disk kurz, so gelangt man in ein Titelbild mit einem ganz ordentlichen Sound von Sven Tegethoff.

Lädt man jetzt das Spiel, so sieht alles erst wieder altbekannt aus. Man sieht nur die 3x3 Matrix um sich herum, die man erforscht hat. Neuerungen fallen so nach und nach auf.

Die Spielfigur, die man komplett über den Joystick steuert, ist kein Cursor mehr, sondern ein Schwert. Es sind neue Naturformen hinzugekommen, die alten wurden übernommen und jetzt gibt es noch Gebirge und solche Scherze. Es gibt nicht mehr stille Wasser (die ja bekanntlich tief sind), sondern gut animierte Flüsse, Bäche, Seen. Viele neue Monster sind hinzugekommen und die Stadt ist nicht mehr nur ein Bild, sondern man muß sie erst erforschen, so wie im ersten Teil die Dungeons (das war übrigens meine Idee, deshalb findet ihr meinen Namen auf dem Cover und im Vorspann).

Neben der Bank, dem Händler und den Gilden, die man bereits aus dem ersten Teil kennt, gibt es jetzt auch noch Casinos, in denen man sein Glück versuchen kann. Zudem kann es sein, daß man in den Dungeons plötzlich festhängt, weil vor einem eine geschlossene Tür steht. Schlüssel bekommt man beim erfolgreichen Kampf gegen Monster. Ratet mal, wem Ihr diese Hürde zu verdanken habt. So langsam glaube ich, daß ich mir einen Schutzdienst zulegen sollte, um von gestreßten PJ-Süchtigen nicht attakiert zu werden. Hat man das Spiel geschafft, darf man sich freuen, wie man es sicherlich auch schon im ersten Teil getan hat. Mit dem einzigen Unterschied, daß man u.U. kein Wörterbuch gebraucht hat, da der zweite Teil komplett in deutsch ist, endlich mal ein deutschsprachiges Rollenspiel, die muß man ja mit einem Elektronenmikroskop suchen.

Phantastic Journey stellt eine gute Weiterentwicklung zum ersten Teil dar, sogar das Coverbild ist besser geworden, was aber nicht heißen soll, daß es schon perfekt ist.

Ansonsten kann ich allen, denen der erste Teil zugesagt hat, auch diesen Teil empfehlen. Ich glaube, auch eingefleischte Rollenspiel-Fans finden in PJ II guten neuen Stoff, der um einiges schwerer ist, als der erste Teil.

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 203 DM 29,80

Player's Dream 2

Nach emsiger Nachfrage seitens der Userschaft hat sich PPP wieder dazu bereiterklärt, einen neuen Player's Dream ins Rennen zu schicken.

Diesesmal aber mit sogar drei Programmen, die zusammen zwei volle Diskseiten belegt. So gibt es da Mystix von Falk Büttner (bekannt durch Graf von Bärenstein), Reflex von Harald Schönfeld (bekannt durch Quick, RubberBall) sowie Zauberball von Oliver Cryabka (bereits mehrere gute Disk-Line Games). So bootet man also noch nichts ahnend die Disk und wird prompt von einem Ladebild begrüßt. Nach einer Weile heißt es dann, die Disk zu wenden, damit das Auswahlmenü geladen wird. Hier kann man sich nun eines der drei Spiele heraussuchen. Gleich vorweg muß ich aber sagen, daß man dabei aber einige Dinge beachten muß.

Zu Reflex wird das Turbo-Basic benötigt.

Zauberball funktioniert leider nicht mit allen DOS-Funktionen zusammen, da hilft nur ausprobieren. Wenn es mit dem DOS nach Wahl nicht zusammenarbeitet, dann kann man das an der Highscoreliste feststellen. Wenn sich der Computer bei der Eintragung aufhängt, sollte man sich nach einem anderen DOS umsehen.

MYSTIX

World Of Horror Teil 1
Das Motel

Was für ein herrlicher Tag. Man muß nicht zur Arbeit und könnte erstmal faulenzen, wenn man diese Nacht nicht diesen üblen Traum gehabt hätte. Eine Stimme hat ihn um Hilfe gerufen, und ein ohrenbetäubender Lärm hat dabei unseren Helden zu Boden geworfen. Im Traum erschien ihm außerdem noch eine Burg, die zu einem Motel umgebaut wurde. Der abergläubische Titelheld, dessen Rolle der arme Spieler übernimmt, macht sich sofort auf den Weg, das Motel zu suchen und das Geheimnis zu ergründen. Schon nach kurzer Suche fand er ein Motel, er betrat die Eingangspforte und bamm, die Tür viel zu, aber zum Glück ist da die "füllige" (O-Ton) Frau hinter der Theke, die einem sicherlich weiterhilft. Wirst du das Geheimnis des Motels ergründen?

Keine Angst, in diesem Spiel geht es schon jugendfrei zu, aber was ist heutzutage schon jugendfrei?

Wenn ich jetzt geschrieben hätte, daß das ganze nicht jugendfrei ist, sondern daß das Spiel erst ab 18 zu empfehlen ist, dann wäre diese Disk sicherlich zum Verkaufsschlager geworden, denn was ich nicht darf, macht mich erst an.



Mystix ist ein kleines Grafikadventure mit absolutem Mini-Parser. Es gibt neun verschiedene Kommandos, die man während des Spiels anwenden kann: vorwärts, zurück, links, rechts, schlagen, Gespräch, Ausweichen, Ja, Nein.

Zum Glück muß man aber immer nur die Anfangsbuchstaben eintippen, so läßt sich das ganze recht gut spielen. Eine Grafik ist jeweils einen halben Bildschirm hoch. Die Grafiken sind alle recht gut gezeichnet. Man kann alles klar erkennen und manchmal sind richtige Meisterwerke unter den Bildern. Zudem gibt es ein recht gutes Titelbild mit einem guten Sound und beim zweiten Titelbild ertönt eine Lachsack-Lache, wenn man das so hört, dann haut es einen desöfteren vom Stuhl runter, denn die Lache hört sich echt ulkig an.

Als Besonderen Bonus kann man den Spielstand (sogar mehrere pro Diskseite, da man den Filenamen selbst bestimmen kann) speichern und laden. Insgesamt gesehen ist dies das beste Spiel dieses Player's Dreams.

Anmerkung von Power per Post: Eigentlich war auch nur dieses Spiel für die Player's Dream 2 gedacht. Da wir aber unseren Kunden immer soviel als möglich bieten wollen, haben wir die beiden nächsten Programme auch noch dazugenommen.

REFLEX

Dieses TB-Game von Harald Schönfeld ist für zwei Spieler ausgelegt. Ziel ist es, länger im Labyrinth zu überleben, als der Gegner. Die Luft geht einem aber ständig aus. Das Photon das auch im Labyrinth herumgeistert entzieht einem die rare Luft, die man in den wenigen Behältern, die im Labyrinth so herumfahren wieder ein wenig auffrischen kann.

Hat ein Spieler keine Luft mehr, bekommt der andere die restliche Luft auf seinem Punktkonto gutgeschrieben, nach drei Durchgängen wird der Sieger der Begegnung ermittelt.

Das Labyrinth wird jeden Durchgang neu von einem Algorhythmus berechnet, der so gut ist, daß es immer einen Durchgang gibt und man nicht eingesperrt sein kann. Dieses Spiel kann nur zu zweit gespielt werden. Der große Nachteil bei der ganzen Sache sind aber die Spielfiguren der Spieler. Diese sind ein wenig zu groß



geraten. So muß man wenn man eine neue Richtung einschlägt immer Pixelgenau mit der Wand sein, schon ein Pixel weiter rüber oder nüber und man kommt nicht in den Gang rein, dies kann spielentscheidend sein.

ZAUBERBALL

Das letzte Spiel des Player Dreams ist ZAUBERBALL ein Mini-Wizball mit Suchtgefahr. Es gibt drei Ebenen, die mit Baumstümpfen verbunden sind. Da alles grau in grau ist, hat sich der gute Wiz zur Aufgabe gemacht, Farben zu sammeln, um die Welt wieder in bunten Farben erstrahlen zu lassen. Dazu kommen aber viele Extras, die man noch beachten muß, sodaß das ganze ganz schön an Chaos herankommt.



Der Spielfluß ist mehr als genial, die eigene Figur, also Wiz, läßt ganz gut steuern. Die horizontal scrollende Landschaft ist auch ganz gut geworden, das Scrolling ist auch fein und wenn man gut im Spiel ist, kommt die Farbenpracht auch nicht allzuschlecht rüber. Die wenigen FX sind aber ganz gut geworden.

FAZIT: Die Player's Dream II kann man sich als Spielefreak schon zulegen. Wenn man auf Adventures und Action/Geschicklichkeit/Such-Spiele steht. MYSTIX und ZAUBERBALL konnte mich ganz gut überzeugen, und der Preis von nur DM 16,- macht die Entscheidung sich diese Diskette zuzulegen ziemlich einfach.

Markus Rösner

Best.-Nr. AT 185 DM 16,-

JINKS

Der AMC-Verlag hat uns wieder ein neues Spiel beschert. Einigen von Ihnen wird der Name "JINKS" irgendwie bekannt vorkommen und hier eine Gedächtnisstütze. Dieses Spiel gibt es für die größeren Computer ST oder Amiga schon länger. JINKS ist ein Weltraumspiel, das wieder höchste Ansprüche an die Geschicklichkeit des Spielers stellt.

Die Story

Auf dem Planeten Lyry 3/Hp157 wird mit einem Raumgleiter, eine Sonde über die Oberfläche gesteuert. Dabei sollen technische Einrichtungen der Planetenbewohner aufgenommen und erforscht werden. Die Bewohner des Planeten versuchen jedoch den Raumgleiter zu zerstören und so können Berührungen mit den Objekten, zu einer Verkleinerung des Gleiters und im schlimmsten Falle zum völligen Verlust führen.

Nach dem Laden kann mit der Option-Taste die Spielstärke frei gewählt werden, mit der Start-Taste wird das Spiel begonnen. Im Spiel wird mit der SELECT-Taste eine Pausenfunktion aktiviert. Gesteuert wird mit dem Joystick.

Gleiter und Sonde

Der Gleiter, ein mehrfarbiges Dreieck, welches je nach Richtung die Form ändert, läßt sich ruckfrei über den Bildschirm bewegen. Drückt man den Feuerknopf, wird der Gleiter um 180 Grad gedreht, so stehen weitere Steuerfunktionen für die Sonde zur Verfügung. Die Sonde selbst wird als springender Ball dargestellt.

Der Sinn des Spiels ist nun, die Sonde über den nach links scrollenden Bildschirm zu steuern, dabei soviele Punkte wie möglich zu erhaschen und sie dann in das Kraftfeld zu befördern.

Die Screens, im Ganzen vier Stück, sind mit perfekt animierten Figuren ausgestattet. Die Kugel über das Feld zu steuern ist nicht so einfach, da viele Hindernisse vorhanden sind die dem Gleiter im Wege stehen. Muß man deswegen die Position wechseln, kann es passieren, daß die Sonde schon weiter springt und man einige Punkte versäumt.

Manchmal ein bißchen ärgerlich, aber wird ein Spiel zu leicht gemacht, wird es sehr schnell langweilig.

Das Balancieren und Befördern der Sonde über den Bildschirm erfordert einige Geschicklichkeit, so kann die Sonde gewisse Hindernisse (Wände) nur von der linken Seite durchdringen. Möchte man zurück um noch einige Punkte zu holen, kann man die Sonde über den Rand der Wände zurück befördern. Da die Anzahl der einzelnen Level begrenzt ist, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad mit zunehmender Spieldauer.

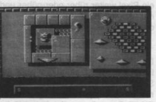
Die Levels

Nach jedem durchspielten Level erfolgt ein Interlud, in dem ein beliebiger Level durch Spielgeschick gewählt werden kann. In höheren Leveln darf der Boden nur ein oder zweimal von der Sonde berührt werden, sonst entstehen Löcher im Boden. Trifft die Sonde in eines dieser Löcher wird sie zerstört und man verliert sein einziges Leben. Durch berühren von besonderen Gegenständen kann man weitere Sonden erhalten, (laut Aussage des Herstellers) mir ist es leider nicht gelungen dies festzustellen.

Umherfliegenden Gegenständen sollte man ausweichen, da sie die Eigenschaft besitzen die Größe des Raumgleiters zu reduzieren.

Der Sound

Die Mehrkanalige Musik bezieht sich glücklicherweise nur auf den Vorspann und belastet dadurch nicht das Nervensystem. Im Spiel selbst werden nur die Springgeräusche der Sonde, sowie die Soundgeräusche der feindlichen Fluggeräte wahrgenommen. Diese allerdings sind sauber voneinander getrennt und beeinträchtigen die Animation der Figuren in keinster Weise.



Unangenehm aufgefallen ist:

Ist die Sonde einmal zerstört, ist das Spiel zu Ende. Man hat also nur ein Leben, wenn man keine weitere Sonde gewonnen hat. Außerdem gibt es keine High Score Liste in der man sich eintragen könnte. Die High-Score-Jäger müssen leider zu Papier und Bleistift greifen. Die Playersteuerung vertikal ist ein wenig träge. Ein leichtes ruckeln des scrollenden Screens entsteht seltsamerweise, wenn der Player in Bodenhöhe fliegt.

Angenehm aufgefallen ist:

Ansonsten scrollt der Bildschirm sauber in beide Richtungen. Auch probierte ich die Sonde in eine Ecke zu drücken, um etwaige Programmfehler zu finden, was mir übrigens nicht gelang. Versucht man den Ball an die Wand zu pressen befreit er sich immer wieder Die Animation, Bewegungen der Figuren, das Spiel von Licht und Schatten ist gut gestaltet. Das Spiel unterliegt keinem Zeitlimit.

Programmiertechnick

Programmiertechnisch ist "JINKS", meiner Meinung nach das Perfekteste was in der letzten Zeit auf den Markt kam. Angenehm ist außerdem, daß das Programm mit eingeschaltetem Floppybeschleuniger (Speedy) geladen werden kann. Dies sollte der AMC-Verlag für zukünftige Programme beibehalten.

Peter Eilert.

Best.-Nr. AT 188 DM 39,-

Siehe auch Sonderangebot Seite 47.

Großer Programmierwettbewerb

Machen Sie mit - es lohnt sich !!!

Preise bis zu 500,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 500,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 100,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

Gesucht wird das beste

SOMMERPROGRAMM

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post, PF 1540, 7518 Bretten



Einsendeschluß: 15.07.92



VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Praxistest: Diskmaster

Bericht: VIDIG 3000

Liegt in Ihrer Hand: Interessante Kommunikationsecke

PD-Ecke: Neue Highlights

Serien: Jeweils der sechste Teil

Neue spannende Spiele für den Atari XL/XE

Die Ausgabe 6/92 erscheint Ende Juni

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständige freie Mitarbeiter:
Peter Eilert
Rainer Hansen
Ulf Petersen
Harald Schönfeld
Thorsten Helbing
Stefan Sölbrandt
Florian Baumann
Peter Kosch
Dominik Vary
Markus Rösner
Frederik Holst
Tobias Geuther
Friedhelm Marxen

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
7518 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax.: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:

Aufruf zur Mitarbeit

Eine alte Weisheit besagt, daß eine Zeitschrift nur so gut sein kann, wie es seine Leser sind!

Damit also Ihr ATARI magazin so attraktiv wie möglich wird, sollten Sie aktiv daran teilnehmen.

Bei folgenden Punkten können Sie sich aktiv an der Gestaltung des ATARImagazin's beteiligen:

1) Games Guide

Pokes und Lösungen (mit/ohne Zeichnung)

2) Tips & Tricks

Kleinere Tips oder Listings

3) Kommunikationsecke

Fragen, Antworten, Leserbriefe, Grüße , Zeichnungen oder was Ihnen sonst noch einfällt

4) Teilnahme am Preisausschreiben

5) Kleinanzeigen aufgeben

6) Am Programmierwettbewerb teilnehmen

Seien Sie aktiv, damit das ATARI magazin so wird, wie Sie es wollen!!!

Für jeden Beitrag sind wir dankbar!!!

Power per Post - PF 1640 - 7518 Bretten - Tel. 07252/3058

HIGHLIGHTS des Monats von PPP

"C:" - Simulator

Sind Sie Besitzer von Cassettensoftware und haben die langen Ladezeiten gehörig satt? Dann haben wir genau das Richtige für Sie. Die Wartezeiten sind nun vorbei!

Der "C:"-Simulator, ermöglicht es Ihnen, Ihre Cassettensoftware auf Diskette zu kopieren und dann diese sofort griffbereit zu haben.

Ca. 90% aller Cassettenprogramme lassen sich auf Diskette bannen. Es besteht sogar die Möglichkeit, mehrere Programme auf einer Diskette unterzubringen und diese über ein Menü anzuwählen.

Desweiteren bietet Ihnen diese ausgereifte Software auch ein spezielles Kopierprogramm.

Best.-Nr. AT 80 DM 19,90

Die Qtec-Maus

Der große Vorteil dieser Maus liegt darin, daß sie für einen Atari ST, einen Amiga, einen Amstrad PC und natürlich für den XL/E verwendbar ist. Für die unterschiedlichen Computer sind Adapterkabel vorhanden. Die ergonomische Form der Maus liegt gut in der Hand. Die Kanten und Ecken sind gerundet, die Höhe ist etwa die Hälfte einer original ST-Maus. Auch die zwei, an der Frontseite angebrachten Präzisionstaster, sind höchst Benutzerfreundlich und sehr leichtgängig. Die Lauf- oder Gleitfähigkeit der Maus ist sehr präzise.

Best.-Nr. AT 165 DM 59,-

DTP: WASEO-Publisher

Das neue deutsche DTP-Programm der Superlative. Mit diesem Programm machen Sie Ihren Atari zur Druckerei. Ob Glückwunschkarten, Briefpapier, Plakate oder eine ganze Zeitschrift, alles können Sie herstellen. Desktop Publishing zum kleinsten Preis. Zum Lieferumfang gehört die WASEO-Programmdiskette, die PD 102 B mit tollen Bildmotiven und eine ausführliche, deutsche Anleitung. Mit dem WASEO-Publisher erwerben Sie ein deutsches Qualitätsprodukt.



Best.-Nr. AT 168 DM 34,90

LOGISTIK!

Endlich einmal wieder ein technisch erstklassig programmiertes Knobelspiel, das die Köpfe zum Rauchen bringt. Eine Super-Umsetzung des AMIGA-Suchtspiels 'LOGICAL', das auf dem Atari nicht zu realisieren schien, ist nun erhältlich. Hier einige Features: geschicktes Einsetzen von Rasterfarben, das es ermöglicht, scheinbar mehr als vier Farben in GRAPHICS 15 darzustellen; DLIs, die dafür sorgen, daß mehr als 4 PLAYER auf dem Bildschirm zu sehen sind; keine Charakter-Grafik, sondern ein Spiel in GRAPHICS 15, das viel mehr und komplexere Bewegungen zuläßt; 99 Levels, die das Spiel bestimmt nicht langweilig werden lassen!

Best.-Nr. AT 170 DM 29,80

Der Graf von Bärenstein

Das neue Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.



Best.-Nr. AT 167 DM 24,90

SHOGUN Master

Shogun Master ist dem Brettspiel Shogun von der Spielefirma Ravensburger nachempfunden. Für alle die dieses Spiel nicht können, hier nun eine kleine Erklärung: Es können 2 Spieler, 1 Spieler gegen den Computer oder der Computer gegen sich selbst spielen. Ziel des Spieles ist es entweder, dem Gegner so viele Steine zu schlagen, bis er nur noch 2 Steine hat, oder man versucht, den Shogun-Stein des Gegners zu fangen (bzw. matt zu setzen). Bewegen kann sich ein Stein um genau soviele Felder, wie die Zahl auf ihm anzeigt (diese Zahl ändert sich mit jedem Zug, und kann zwischen 1 und 4 liegen). Bei jedem Zug darf nur einmal die Richtung gewechselt werden. Jetzt aber genug der Erklärungen. Probieren Sie einfach dieses hervorragende Spiel selbst einmal aus.

Best.-Nr. AT 107 DM 24,90

POWER PER POST, PF 1640, 7518 BRETTEN, TEL. 07252/3058